

СТРАНА ИГР

<http://шшш.gameland.ru>

НОВЫЙ формат— НОВОЕ лицо

- TIBERIAN SUN • DIABLO II •
- HIDDEN & DANGEROUS • DRIVER •
- JAGGED ALLIANCE 2 • FREESPACE 2 •
- ONI • DINOCRISIS • SUMMONER •
- NOX • SIMS • KINGPIN •
- VAGRANT STORY • BATTLEZONE II •



стр.
016-020.



стр.
012-015.

сетевое противостояние:
UNREAL TOURNAMENT
VS.
TEAM FORTRESS 2



на частоте 106.8 FM

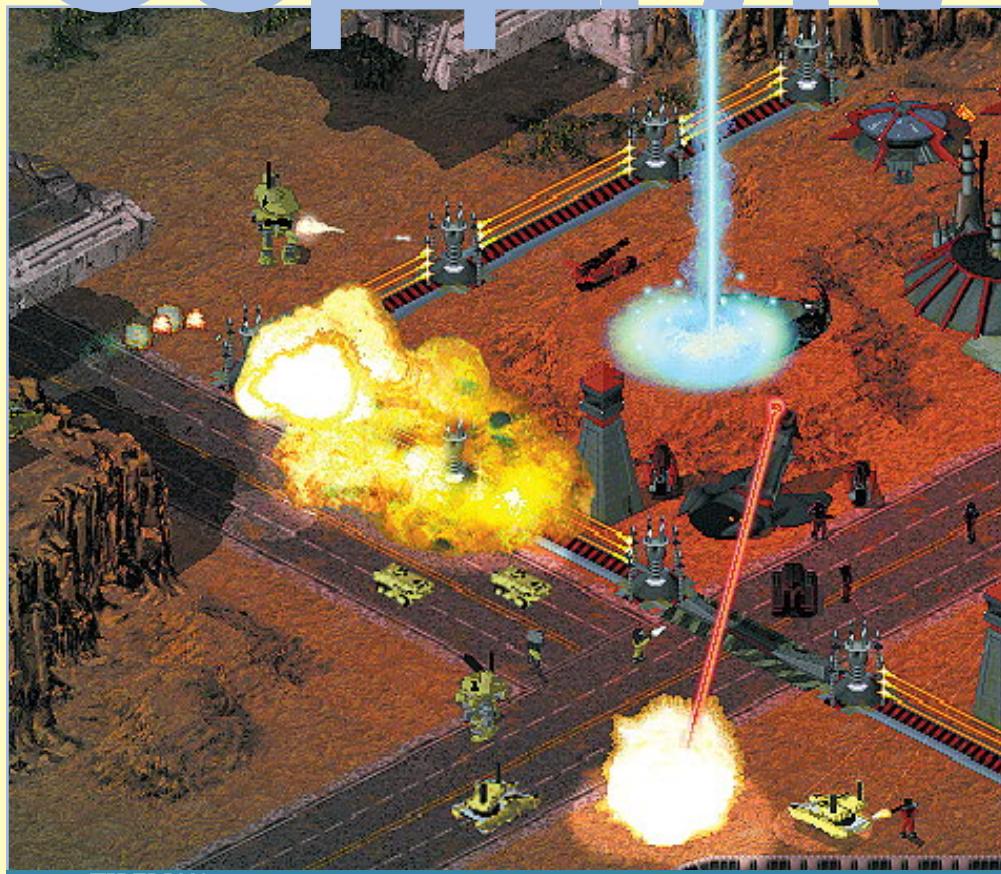
**С 30 АВГУСТА
В ПРОДАЖЕ 2-Й НОМЕР
ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ
ГАЗЕТЫ**

СТРАНА РС ИГР



**32 страницы формата А3
только о компьютерных играх
полноцветная печать**

СОДЕРЖАНИЕ



C&C: TIBERIAN SUN

C&C: TIBERIAN SUN

C&C: TIBERIAN SUN

Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVER STORY

028

НАША ЛЮБИМАЯ ИГРА: СЕГОДНЯ ИЛИ НИКОГДА

Если Westwood хочет что-то отложить (например, Tiberian Sun), не стоит ей в этом мешать. Если Westwood хочет при этом сделать лучшую игру всех времен и народов, то следует немедленно выразить свое несогласие с желаниями именитой команды. В противном случае эту самую игру мы не увидим никогда. Все потому, что идеальных не бывает. И наверное, совсем не потому, что такую игру невозможно сделать. Может быть, Eric Yeo и хранит где-то в глубине своей ученым головы тот самый идеал, к которому он теперь стремится в своей новой команде 7 Studios, а может, к зему идеалу уже пришли секретничающие шедеврокоплы из Blizzard, и никому ничего не говорят, чтобы довести публику до состояния совершеннейшей ярости...



JAGGED ALLIANCE 2



031

ДВА ЖДЫ ПРОКЛЯТЫЙ

Увидев эту статью, внимательный читатель наверняка проникнется резонным вопросом, смысл которого будет следующим — "а не зачастали ли мы"? Действительно, блокбастеру, неспешно собирающемуся в мастерской под названием Blizzard, была посвящена не одна публикация, и всей доступной информацией мы делились щедро, без утайки, но... Но появилось у нас праведное желание собрать всю эту разношерстную плеяду воедино и привести под одну расческу, дополнив, насколько это возможно, новой информацией. А потом, рассматривая все вкупе, попытаться проанализировать и сделать выводы, тем самым поставив жирную точку в цикле статей-предвестников Diablo II.



064

СЕМЬ КАНАДСКИХ САМУРАЕВ

Вы о знаменном острове Метавира хоть краем уха слыхали? А с Гасом "сто-неприятностей-за-раз" знакомы? А имя-фамилия Иван Долинич говорить вам хоть что-нибудь? Хорошо если все это для вас не пустой звук и рождает некоторые смутные ассоциации об игре с названием Jagged Alliance. Еще лучше, если вы тут же вспомните, что на Метавире произрастали редчайшие деревья с чудодейственным соком, что несмолкающий Гас очень любил вставлять в свои тиряды словечко "woody", а культовый наемник Иван при заключении контракта с презрением цедил сквозь зубы: "Я рад работать на тебя, капиталист проклятый!"...

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Hidden & Dangerous	068, 090	Oni	044	Tiberian Sun	028	Dino Crisis	074
Battlezone 2	059	Jagged Alliance 2	064	Sims	052	Driver	016	072
Diablo 2	034	Kingpin	060, 084	Summoner	056	Lunar:		
Driver	072	Might & Magic VII	077	Team Fortress 2	012	Silver Star Story Complete	076	
FreeSpace 2	040	Nox	054	Command & Conquer:		Vagrant Story	058	058

004 НОВОСТИ NEWS

- 004** Новости индустрии
- 006** Железные Новости
- 008** Игровые Новости
- 010** Содержание CD

012 X-FILES

- 012** Team Fortress 2
- 016** Unreal Tournament

021 ОНЛАЙН СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ**028 ХИТ? PREVIEW**

- 028** Tiberian Sun
- 034** Diablo 2
- 040** FreeSpace 2
- 044** Oni

052 ВРАЗРАБОТКЕ PREVIEW

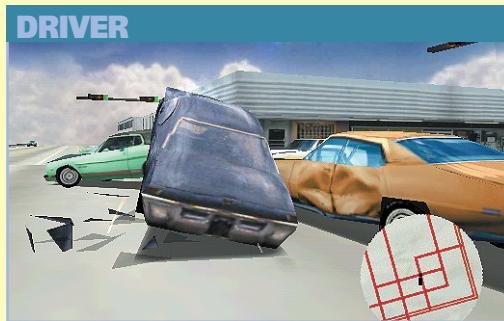
- 052** Sims
- 054** Nox
- 056** Summoner
- 058** Dew Prism
- 058** Vagrant Story
- 059** Battlezone 2

060 ОБЗОР REVIEW

- 060** Kingpin
- 064** Jagged Alliance 2
- 068** Hidden & Dangerous
- 072** Driver
- 074** Dino Crisis
- 076** Lunar SSSC

077 ТАКТИКА TAKTIX

- 077** Might & Magic VII часть 2
- 084** Kingpin часть 1
- 090** Hidden & Dangerous часть 1
- 094** Коды

NOX**095 ПИСЬМА LETTERS****СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	106.8	015	Спецвыпуск по Jagged	017	Журнал «Хакер»
3 обложка	Клуб «Лавина»		Alliance 2	027	Клуб «Орки»
4 обложка	1С	031, 037, 039	E-shop	024	«Караван»
001	Газета «Страна PC Игра»	019	Журнал «Плейстейшн»	022	DataForce

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель
 Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
 Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
 Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
 Эммануил Эдик emik@gameland.ru корреспондент в США
 Дмитрий Естрин estrin@gameland.ru технический редактор
 Виталий Гербачевский vrp@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-мастер
 Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Сергей Долгов обложка
 Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка
 Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделение
 Ерванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
 тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
 пейджер: (095) 742-4242, а.6.14225
 факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
 Самвел Анташян samvel@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компания» учредитель и издатель
 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
 Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
 Web-Site <http://www.gameland.ru>
 E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company
 Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru publisher director
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
 phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 45 000 экземпляров
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

НОВОСТИ ИНДУСТРИИ



Для кого отсутствие новостей – это хорошая новость, того я могу от всей души поздравить. В то время, пока одни будут страдать, переваривая в большинстве своем довольно бесполезные куски информации, надеясь с их помощью получить более-менее полную картину происходящего в игровой индустрии, именно они смогут расслабиться и просто продолжить наслаждаться жизнью, так как за последнюю пару недель в игровом мире ничего существенного, поверьте, не произошло.

Но с другой стороны, все в нашем мире относительно. И если для кого-то новость о том, что

Nintendo и Matsushita делят рынки

Ничего не значит, то для других быть может именно она станет тем «лучом света в темном царстве», которого они так долго ждали. Так что без лишних слов, давайте побыстрее приступим к делу.

Итак, президент американского отделения Nintendo, в одном из своих последних интервью поведал миру шокирующее известие: их новая консоль, которую пока принято называть веселым именем Dolphin, не будет проигрывать ничего кроме созданных для нее игр. Вы можете, конечно, заметить, что тот же самый человек на прошедшей выставке E3 обещал нам, что следующая платформа от крупнейшего и самого успешного производителя игр в мире будет проигрывать не только игры, но и диски формата DVD. Так вот теперь все это в прошлом. По новому плану аппараты, оснащенные такой возможностью, поступят в продажу не под маркой Nintendo, а под маркой Panasonic. И все это было сделано для того, чтобы во-первых как можно больше снизить розничную цену на Dolphin от самой Nintendo (по слухам ее приставка может поступить в продажу чуть ли не за 99 долларов), а во-вторых, для того чтобы Nintendo могла избежать прямой конкуренции с Sony. В свою очередь, известная всему миру под именем Panasonic корпорация Matsushita сможет без особых проблем не только успешно выпустить в продажу более дорогой аппарат, оснащенный возможностью читать диски формата DVD и подключаться к сети Интернет, но и, самое главное, конкурировать на равных с любым известным производителем бытовой электроники. Нам же остается лишь надеяться, что участники этого новоиспеченного альянса смогут благополучно поделить сферы влияния, не поссориться друг с другом хотя бы до выпуска своей новой платформы и благополучно скординировать свои усилия по продвижению того, что сегодня называется Dolphin, в массы. И, самое главное, сделать это будет нужно как можно быстрее, так

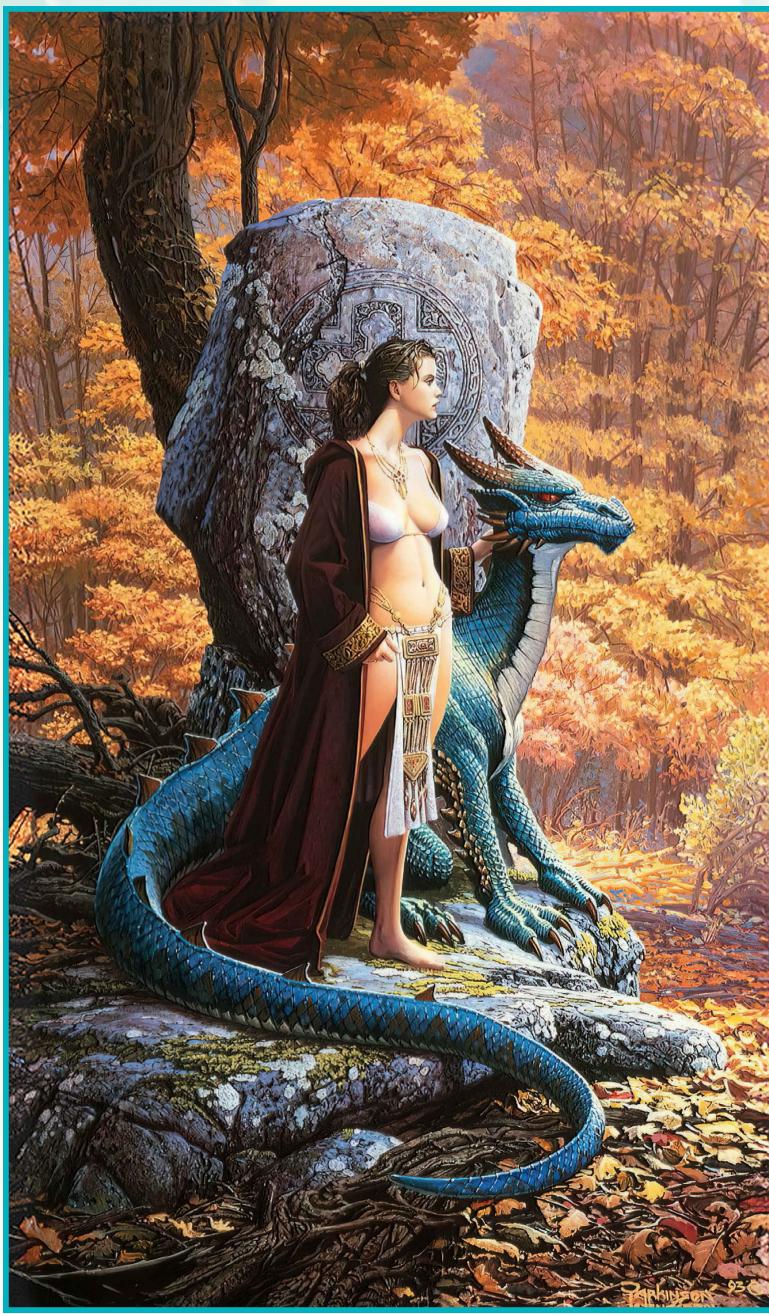
Sony может выпустить PlayStation 2 уже в начале декабря этого года

Или, по-крайней мере, так склонны думать сразу несколько различных источников, как в Японии, так и в северной Америке. И пусть все эти слухи пока кажутся уж слишком неправдоподобными, умалчивать их сегодня не имеет особого смысла, тем более что уже в середине сентября нам будут известны реальные данные по поводу выхода в свет этой мифической платформы. Слухи же вокруг этого события ходят следующие - на грядущей токийской выставке игр будет объявлено, что PlayStation 2 поступит в продажу в Японии уже третьего декабря этого года, по цене, эквивалентной 408 американским долларам (или чуть меньше). Одновременно с данной приставкой народ ожидает поступления в продажу нового Gran Turismo и нового Tekken'a, хотя именно последние «данные» и вызывают у нас особое недоверие (уж очень они похожи на мечты вслух). Кстати говоря, сама Sony одновременно и подтвердила и опровергла все эти слухи. Опровергла она их на страницах игровых журналов, а подтвердила

уже в приватных беседах с финансистами (хотя последние, так же, как и мы, не выражают особой надежды на то, что PS2 появится в продаже ранее весны следующего года). В общем, поживем - увидим. А пока, давайте лучше перейдем к вещам чуть более прозаичным, например к тому, что

Определился круг потенциальных покупателей GT Interactive

И в этом кружке мы можем наблюдать уже знакомые всем лица. Это, естественно, пара «игрушечных» гигантов, стремящихся укрепить свои позиции на рынке электронных игр - компании Hasbro и Mattel, а также европейский гигант Infogrames, которому безусловно не хватит одного Accolade для того, чтобы закрепиться на американском рынке. Другое дело, что для покупки GT у него вряд ли хватит денег. Но это уже другой вопрос. А вот у Билла Гейтса с деньгами все в порядке. Совсем недавно его компания





Microsoft объявляет войну Electronic Arts

За права владением американским рынком спортивных игр. Эта компания не только приняла стратегическое решение со всей серьезностью отнестись к разработке подобной продукции, не особо жалея для этого денег, но и намерена бороться с аналогичными проектами EA при помощи агрессивной ценовой политики (ожидается, что большинство спортивных игр от Microsoft будут продаваться в два раза дешевле аналогичных проектов от EA Sports). Иными словами, если вам нужны доказательства того, что Microsoft пришла на игровой рынок всерьез и надолго, то лучшего подтверждения этому вам не найти, так как всем нам прекрасно известно, что тот кто владеет американским рынком спортивных игр, автоматически становится владельцем американского рынка игр в целом. Это, безусловно, несколько упрощенная картина, однако от этого она не становится менее точной. Ладно, пошли дальше.

Следующим же пунктом на нашей повестке дня является то, что

Sega завершила свою реструктуризацию

И объединила свои отделения по разработке игровых автоматов со своими отделениями по разработке игр для Dreamcast. В соответствии с новым штатным расписанием, все ее старые и новые команды были переименованы в непонятные нам sega soft'ы с различными номерами (к примеру AM2 теперь называется sega soft 4) и переквалифицированы, по большому счету, в производителей игр сначала для Dreamcast, и только затем для игровых автоматов. А тем временем другая японская компания

Konami прекратила разработку игр для PlayStation и Nintendo 64,

Заявив, что после завершения уже анонсированных проектов для данных платформ она полностью переключит свое внимание на работу с Dreamcast, PlayStation 2 и Dolphin. И если владельцы PlayStation от этого мало что потеряют (у Konami список анонсированных для PS игр насчитывает в себе около 20 наименований), то владельцам N64 повезло немного меньше (последняя из заявленных Konami игр на N64 поступит в Японии в продажу уже этим летом). Тем не менее, это решение еще нельзя назвать окончательным и бесповоротным, так что подождем пока с выводами. С другой стороны, американское из

Acclaim объявило об открытии новой студии,

Составной из бывших работников Psygnosis, «прославившихся» своей работой над такими «хитами» как G-Police и G-Police 2 (вторая игра, правда, еще не вышла). Эта студия получила название Acclaim Studios Stroud (UK) и в ее обязанности будет входить разработка игр для PlayStation и PlayStation 2. Одновременно с этим данное издательство объявило о том, что оно намерено стать одним из основных издателей игр для следующей игровой системы от Sony, пообещав выпустить в первые месяцы ее жизни аж целых пять игр (в основном спортивных). А теперь позвольте перейти к новостям печальным, первой из которых стало сообщение о том, что

id software потеряла еще одного дизайнера,

Правда в этот раз всего-лишь дизайнера уровней по имени Brandon James. Причины его ухода из этой знаменитой на весь мир конторы так и остались нам неизвестны, однако можно точно сказать, что его оттуда не уволили. В свою очередь оставшиеся работать в id дизайнеры уровней пообещали закончить начатую им работу. Второе же печальное сообщение пришло к нам уже из Англии, где

Команда Inner Workings объявила о прекращении своей деятельности

Особенно по этому поводу никто, правда, не переживал, так как единственным достижением этой команды по праву считалась провалившаяся игра Plane Crazy. Так что пожелаем ее создателям удачи и успеха во всех их будущих начинаниях. На этом разрешите откланяться и посоветовать вернуться к нам через пару недель – аськ к тому времени новостей будет побольше.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕО

1	Super Smash Bros	Nintendo	N64
2	Pokemon Red	Nintendo	GB
3	Pokemon Blue	Nintendo	GB
4	Star Wars Episode 1: Racer	Nintendo	N64
5	Ridge Racer Type 4	Namco	PS
6	Super Mario Bros Deluxe	Nintendo	GB
7	Street Fighter Alpha 3	Capcom	PS
8	Syphon Filter	Sony	PS
9	Mario Party	Nintendo	N64
10	Need For Speed: High Stakes	Electronic Arts	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1	Driver	GT Interactive	PS
2	V-Rally 2	Infogrames	PS
3	Bugs Bunny Lost in Time	Infogrames	PS
4	Alien vs Predator	Electronic Arts	PC
5	Gran Turismo: Platinum	Sony	PS
6	Hidden & Dangerous	Take Two	PC
7	Colin McRae Rally: Platinum	Codemasters	PS
8	Tomb Raider 2: Platinum	Eidos Interactive	PS
9	Star Wars Episode One: Racer	Activision	N64, PC
10	Final Fantasy VII: Platinum	Sony	PS

АНГЛИЯ PC

1	Alien vs Predator	Electronic Arts	
2	Hidden & Dangerous	Take Two	
3	Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	
4	Kingpin	Virgin	
5	Championship Manager 3	Eidos Interactive	
6	Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive	
7	Star Wars Episode One: The Phantom Menace	Activision	
8	Outcast	Infogrames	
9	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.	
10	Star Trek: Birth of the Federation	Interplay	

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1	Dino Crisis	Capcom	PS
2	Ape Escape	SCE	PS
3	Mario Golf 64	Nintendo	N64
4	Fire Pro Wrestling G	Human	PS
5	Persona 2: Innocent Sin	Atlus	PS
6	Metal Gear Solid Integral	Konami	PS
7	Grandia	Game Arts	PS
8	Dance Dance Revolution	Konami	PS
9	Shutoku Battle	Genki	DC
10	Tondemo Crisis	Tokuma Shoten	PS

ВОЖИДАНИИ КОНЦА СВЕТА (ЛЕТА)



Начнем с самого главного, важного и животрепещущего вопроса. Компания 3Dfx Interactive сообщила, что

2 августа объявит что-то очень новое,

и при этом, разумеется, несколько запамятовала рассказать, что же именно она собирается анонсировать. Впрочем, делать это ей было совершенно необязательно. Всем и так прекрасно известно, какие новости могут поджидать прямо за углом последнего летнего месяца. **Napalm**, он же **Avenger**, он же **Voodoo4**, с почти стопроцентной вероятностью покажется на наши глаза именно в этот день, буквально спустя считанные часы после того, как вы сможете прочитать эти строки. Конечно, имеется некоторая вероятность того, что вместо нового и долгожданного **VA** 3Dfx решит эдаким своеобразным образом от-



праздновать выход не менее долгожданного **Voodoo 3 3500** (который, как известно, снабжен **TV**-выходом и входом и вдобавок ко всему, еще и работает на частоте **183** МГц), что впрочем, не должно сильно испортить настроение игрокам, виду того, что уж сентябрь как **Nvidia**, так и самой **3Dfx** просто придется объявить о своих проектах. Никуда они от нас не денутся. Видимо, точно так же думала и наша старая знакомая компания **S3**, некогда рулившая практически всем рынком недорогих видеочипов. О том, что **S3** надоели положение вечно догоняющей стороны на переполненном конкурентами трехмерно-акселераторном базаре (инче то, что здесь происходит и не назовешь), вы уже наверняка узнали из предыдущего выпуска новостей. Отправившись от шока и хорошенеко поразмыслив, мы попробуем разобраться в том,

Что произошло и к чему все это приведет.

S3 купила **Diamond Multimedia** за долги, вернее за долговые обязательства крупного тайваньского производителя компьютерной электроники **UMC Corp.**, которая некогда расплатилась с **S3** за поставки собственными акциями на сумму аж в **600** миллионов долларов. Инвестиция в **Diamond** стоила **S3** всего **170** миллионов, так что деньги на расширение у компании еще имеются. Для чего **S3** понадобился **Diamond**, понятно — чтобы попробовать вернуть себе былое положение на рынке, кардинально при этом его перекроив. После приобретения **3Dfx STB** в прошлом году традиция укрепления производителей чипов и слияния их с производителями и продавца-

ми плат на них продолжилась совершенно закономерным образом. Последствия же этой сделки куда более значительны для самой **Diamond** и конкурентов, чем для **S3**, которая фактически просто выбрала себе постоянного партнера и автоматически зарезервировала для своих чипов нишу на рынке. **Diamond** же лишилась возможности выпускать уже второе самое популярное семейство видеокарт за один год. Сначала приказала долго жить линейка **Monster 3D** (с отходом **3Dfx STB**), а вот теперь придется отказаться и от любых **Viper**'ов. Что касается карт на базе чипов **S3** (в данном случае, это **Savage 4**), то они никогда не были особенно ходовым товаром и распродавались лишь из-за невысоких цен, оседая таким образом на **OEM**-рынке или же в компьютерах не слишком выгодных для производителя экономных покупателей. Фанаты же пользуются исключительно продукцией **3Dfx** и **Nvidia**, и в ближайшее время, по крайней мере, ни на что другое смотреть не собираются, несмотря даже на исключительные качества **Savage 4** или **G400**. Все это ставит **Diamond** в затруднительное положение, когда компания может очень легко потерять свое место на рынке и превратиться в некого фантома с громким именем, но зато с отсутствием какого-либо веса. Единственный выход — совместная с **S3** разработка, условно говоря, чипа «**SuperSavage**», который мог бы не только на равных конкурировать с **Napalm** и **NV10**, но и реально в чем-то их превосходить, для того, чтобы продвинуть торговую марку в новое измерение. К сожалению, или все это слишком большая тайна, или такой чип **S3** создать пока не может. Для **Nvidia** же, которую эта сделка затронула, пожалуй, в наибольшей степени, дела вовсе не так уж призрачны. В новой ситуации, когда компания разом потеряла до **30** процентов своего рынка сбыта **3D**-чипов единственным выходом является наистрейшее сближение со вторым своим крупным партнером. Коим является Главный Монстр всей мультимедийно-железной индустрии, компания **Creative**. К счастью, и для **Creative** подобное сближение с **Nvidia** является единственной нефантастической возможностью не только не вылететь с рынка **3D**-акселераторов, но и сделать заявку на то, чтобы вытеснить оттуда конкурентов. Замечательнее всего то, что для этого **Nvidia** даже необязательно покупать, достаточно и того, чтобы подписать эксклюзивный контракт или сделать ряд солидных инвестиций, и все. Полное

единение, если не формальное, то фактическое. Вот увидите, уже к началу следующего поколения **3D**-акселераторов мы станем свидетелями увлекательной битвы тандемов: **3Dfx/STB**, **S3/Diamond** и **Nvidia/Creative**, причем в этой скватке я бы поставил на последний. Пока мы все дожидаемся этого самого следующего поколения, неплохо бы выяснить, готов ли ваш компьютер к приему высокотехнологичной трехмерной пищи, а именно, снабжен ли он самым располненным процессором **Pentium III, K-2/III** или **Athlon**, как кому нравится. Тем более, что для **upgrade** время, как всегда ;-) самое подходящее. А все потому, что

Intel и AMD вновь снизили цены на свои процессоры,

причем вновь, довольно-таки значительно. Первой на этот раз была **AMD**, которая сразу же после выхода **Athlon** (все равно его пока нигде невозможно найти) снизила цены как на **K6-2**, так и на **K6-III**. Так, самые ходовые версии **K6-III**, на **450** и **400** МГц теперь будут стоить **155** и **110** долларов соответственно, а менее продвинутые **K6-2**, с частотами **475**, **400** и **366** МГц, вообще будут раздаваться всем желающим почти за копейки, то есть за **110**, **75** и **65** долларов. **Intel**, не особенно радующаяся возможности зарабатывать менее сотни долларов за свои процессоры, решила начать распродажу лишь новомодных **Pentium III**, и готовясь к предстоящему, по слухам, **19** июля или все же **1** августа, выпуск **Pentium III-600**, начала торговать **PIII-550** по **646** долларов (вместо **723**), **PIII-500** — по **415** (**473**), и самым младшим **PIII-450** всего по **226** долларов вместо прошлых **263**. **Intel**, кажется, уже совсем все делает правильно, — готовит медный процессор, продаёт новый стандарт памяти **Direct Rambus DRAM**, занимается комбинированными решениями «плата+акселератор» (**i810, i820**), снижает цены... но все продолжает потихоньку упускать из рук свой главный козырь после собственных крупных производственных мощностей — технологическое лидерство. А бедная, несчастная **AMD**, который год живущая с убытками, продолжает наверстывать. И свежая новость не стала исключением из правил:

AMD экспериментирует с медью.

А точнее, уже довела эти эксперименты практически до победного завершения. По имеющейся у



вайте теперь поговорим о последних приобретениях на рынке 3D-акселераторов:

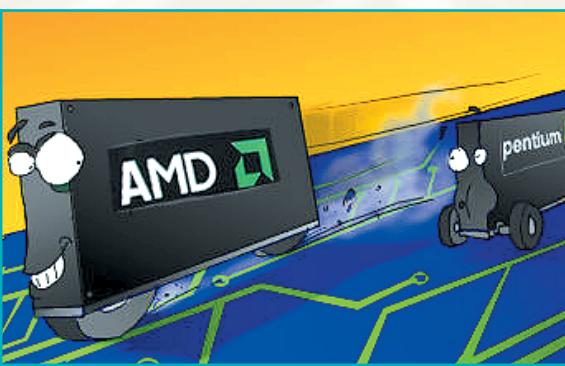
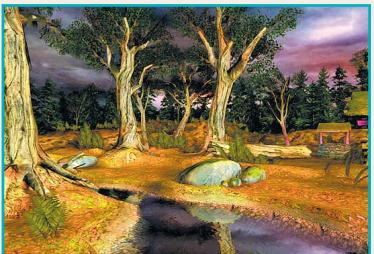
Millenium G400 и Stealth III S540,

Которые умудрились появиться чуть ли не в один день. Как ни странно, обе платы были весьма долгожданными, и в то время как Matrox, наконец-то нашел в себе силы произвести на свет продукт класса **high-end** для самых привередливых геймеров, Diamond выпустил на рынок весьма своеобразное решение, позволяющее даже владельцам Pentium'ов без новомодного AGP заполучить карту на базе S3 Savage4. G400 — это невероятно качественный, но и в то же время весьма дорогой продукт, представляющий собой, на верное, наилучшее решение для игроков, для которых качество изображения на экране важнее даже супервысоких **fps**. После радовавшего в этом смысле, но несколько медлительного G200, новинка радует как наличием сверхкачественной картинки, так и солидными скоростями и обилием функций. Начиная от рекламированного Matrox'ом **bump-mapping'a**, и заканчивая полной поддержкой OpenGL и Direct3D, G400 представляет собой продукт, который на равных способен конкурировать с TNT2 и если бы не цена (которая, кстати, равна основной линейке карт на TNT2), то мог бы и побороться с продукцией Nvidia. Впрочем, как известно, чтобы успешно конкурировать, надо быть дешевле или владеть отличной торговой маркой. Ни тем, ни другим, Matrox, увы уже не располагает. И тем не менее, я еще раз отмечу, что G400 ни в чем не уступает TNT2, а по качеству картинки и превосходит ее. Производительность же карт на базе G400 ниже собратьев от Nvidia совсем незначительно, по тестам отрыв составляет порядка 5-10 процентов. Зато 32-х битный рендеринг G400 выполняет лучше всех. Осталось лишь найти игры, которые используют его на полную катушку.

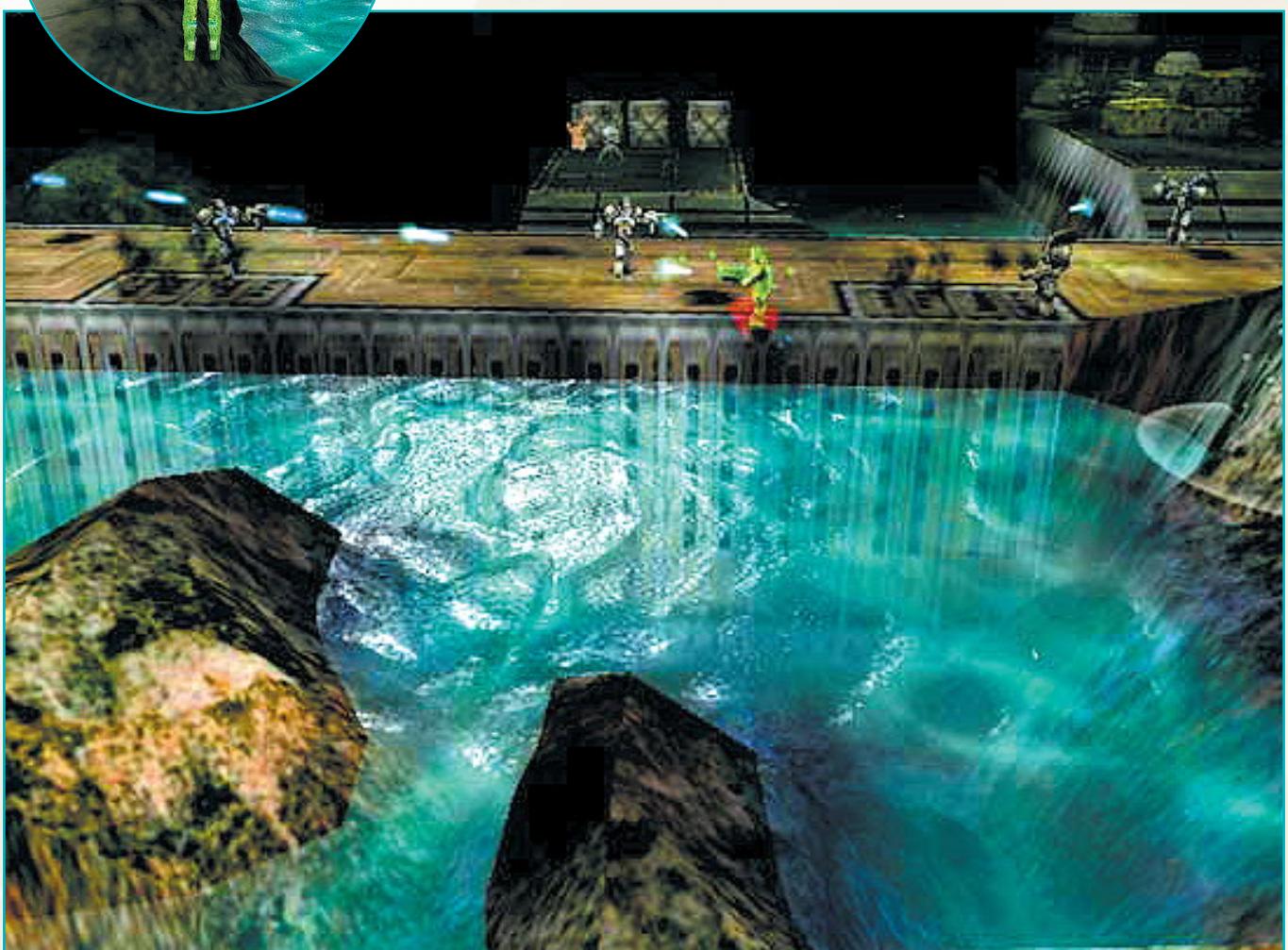
Что касается **Stealth III S540**, то карта эта построена на **Savage4**, о котором мы уже много писали и ничем принципиальным, в отличие от построения на шине PCI от аналогов не отличается. Все те же 32 Мб памяти, технология сжатия текстур, хорошие, но не рекордные показатели. Можно отметить лишь тот момент, что от перехода на PCI производительность пострадала не слишком серьезно, это можно отнести на недостаточную пропускную способность PCI, а также, на использование стандартных Pentium вместо мощных PII/III. Напоследок радостные новости:

В «Стране Игр» в самое ближайшее время откроется специальный раздел, посвященный железу, большой, красивый и, надеюсь, очень-очень полезный и познавательный. Таким образом, правда, наше с вами общение, продолжавшееся целый год, подойдет к концу, но на смену придет специалист, который сможет уделять свежеиспеченному разделу намного больше внимания и прилагать к его развитию все свои усилия. Ну а пока, — до следующего выпуска!

CU-News



нас информации, один из заводов компании уже выпустил первый процессор K6-2, созданный по медной технологии. В то время, как подобные образцы у Intel появились уже около полутора лет назад (не говоря уже об IBM), весть эта для всех, кто каким-либо образом связан с AMD (может, кто из вас, дорогие читатели, их акциями владеет ;)) исключительно приятная. И поскольку собственный Intel'овский PIII-600 под кодовым названием Coppermine пока отложен на ноябрь, а возможно, и вообще не появится в этом году (чуть выше вы могли прочитать о PIII-600, который сделан по обыкновенной алюминиевой технологии в ядре Katmai с технологическим процеесом 0,25 мкм), у AMD опять появился шанс обскакать уже в который раз своих наглядных конкурентов. Впрочем, у AMD и без этого настроение замечательное, а проблем уйма. Но об этом какнибудь в следующий раз. Да-



ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Несмотря на относительно тихое время года, игровые компании в последнее время, похоже, вообще не разбирают, зима ли, лето ли за окном, справедливо полагая, что не бывает плохих сезонов, но зато бывают плохие игры (а чаще, плохой маркетинг ;>). Список крупных скандалистов возглавляет на этот раз компания Microsoft, которая умудрилась буквально в один день проговориться о двух своих очень крупных и важных проектах. Первым стал неофициальный

Анонс MechWarrior 4.

О существовании этого проекта догадаться было крайне несложно, и удивило нас лишь то, с какой скоростью **Microsoft** предпочла донести до игровой общественности сведения о собственных плахах. Впрочем, о полноценном анонсе дело еще не идет, и разговоры пока ограничиваются лишь подтверждением самого факта работы над новой игрой в свежеприобретенной Вселенной. Разработкой **MW4** будет заниматься вовсе не **Zipper Interactive**, а некое засекреченное до поры до времени подразделение компании. Таким образом, идеально сохраняется печальная известность сериала **MechWarrior** — ни одна команда разработчиков не смогла пока удержать создание сиквела к собственному творению в своих руках. Авторы первого легендарного **MW** не дождались сиквела и переползли вместе со своей студией **Dynamix** к **Sierra**, **Activision** потеряла лицензию после выхода второй части игры, успев лишь выпустить «полусиквел» **Mercenaries**, но а таланты **Zipper**, похоже, не потребовались для создания именно четвертой части игры. Специально для нового **MechWarrior** создается движок, по слухам, кардинально отличающийся от стиляного, но все же довольно традиционного исполнения **Zipper/Micropose**. Удивительнее всего то, что вся эта история вовсе не значит, что **Zipper** солидным ребятам из **Microsoft** чем-то не приглянулся. Вторая история, исходящая примерно из тех же источников, повествует о том,

Microsoft и Zipper намерены создать новую игровую вселенную.

При весьма щедром финансировании игрового подразделения корпорации и помощи в дизайне с стороны знаменитой **FASA Interactive** ребята из **Zipper** намерены создать НЕЧТО в жанре **Action/Sim**. Действие в игре будет происходить в Золотой век авиации, и, по всей видимости, проект представляет собой некий вариант **Strike Commander** с возможными элементами RPG или просто очень хорошей историей и героями. Вдобавок ко всему упоминается какая-то странная история с «воздушными пиратами», сокровищами и прочими атрибутами совсем другой золотой эры. Уже совсем скоро **Microsoft** обещает и показать скриншоты, и познакомить нас с более детальной информацией. Пока же масштабность и амбициозность проекта налицо, а идея выглядит вполне свежей и интересной. Еще одна забавная идея **Microsoft** относится к постепенно начинавшейся процедуре раскрытия знаменитой **Age of Empires II**.



Ensemble Studios объявляет супертурнир среди дизайнеров.

Итак, 16 июля сего года произошло совершенно невероятное событие. Создатели **Age of Empires II** провели турнир между популярными игровыми дизайнерами по упоминающейся строчке выше игре. В турнире приняли участие **Брюс Шелли** (что неудивительно, ведь он является главным дизайнером **AoE2**), а также **Джон Ромеро** (команда **Ion Storm**), **Крис Тейлор** (создатель **Total Annihilation**, теперь работающий в **Gas Powered Games**) и **Сэнди Петерсон** (помощник Брюса по **Age of Kings**). К сожалению, на момент сдачи номера в печать подробности исхода этого чрезвычайно увлекательного турнира были пока неизвестны. Следующая пачка новостей пришла к нам из стана могучей **Electronic Arts**, которая решила потихоньку пробираться на рынок весьма экстраординарных онлайновых проектов. Итак, по нашим сведениям,

EA вместе с Wizards of the Coast

Вскоре собираются выпустить совершенно новую онлайновую карточную игру. Это будет вовсе не очередной вариант знаменитой **Magic: The Gathering**, от которой фанатеют тысячи людей по всему миру. Создатель **MTG**, **Ричард Гарфилд** принимает самое активное участие в проекте, который разрабатывается совместно

Wizards of the Coast и **Maxis**. Судя по всему, главная проблема всех современных карточных игр — поиски партнеров по увлекательным пошаговым сражениям — с помощью Интернета будет успешно решена. И если **Maxis** со своими партнерами сможет правильно создать атмосферу и построить идеально сбалансированный игровой процесс, то проект ждет огромный успех. А уж раскрутить игру **Electronic Arts** сможет без всяких проблем. Советую пристально следить за развитием событий. События о рождении одного проекта у **EA** чередуются с печальными известиями о закрытии другого. И какого!

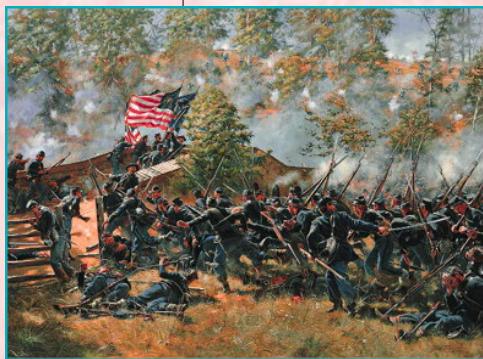
Онлайновый Origin закрывает A-10.

Итак, компания **Origin** после всех своих неурядиц и провалов решила целиком и полностью сосредоточиться на создании таких проектов, которые за последнее время приносили ей хоть какой-то успех. А именно — онлайновых. В связи с этим резким поворотом в деятельности работа над несколькими **single-player** играми была полностью прекращена. Как ни печально, **Энди Холлису** пришлось расстаться с идеями по поводу грядущего **A-10**, который он делал вместе с **Maverick Team** для серии **Jane's Combat Simulations**. Проект был уничтожен совершенно безжалостно и бескомпромиссно. После того как фанаты принялись бомбардировать почтовые ящики всех служащих **Origin** и негодяя **Эрриота** в том числе, **Origin** не нашла ничего лучшего, чем ответить весьма резким заявлением. «**Origin** не имеет никаких планов по возрождению проекта, и никакие просьбы не заставят нас изменить свое решение. Отныне мы **Online-Only**». Интересно, почему же в этом случае с **Ultima Ascension** ничего такого страшного не произошло? А теперь перейдем к новостям более приятным. По активно бродящим вокруг да около слухам, знаменитая команда **BioWare**, создатель **Baldur's Gate** и **MDK2**, намеревается

Анонсировать свой новый ролевой проект 5 августа

Во время проведения игровой конференции **Gen Con**. Игра совершенно точно не будет продолжением **Baldur's Gate**, при этом, по всей видимости, будет трехмерной, сделанной на **Omen Engine**, движке **MDK2**. По некоторым сведениям, проект даже был показан избранным





представителям индустрии на Е3, однако на условиях полного неразглашения тайны. Судя по всему, нас ждет невероятно интересный проект, который привлечет внимание фанатов RPG на долгое время (если учитывать сроки, которые потребовались, чтобы создать шедевр по имени *Baldur's Gate*). Напоследок еще один так называемый "shocker". Сид Мейер все никак не может успокоиться и после нашумевшего анонса *Civilization III* решил продолжить и свою чрезвычайно удачную серию варгеймов, начавшуюся с невероятно оригинального *Gettysburg*.

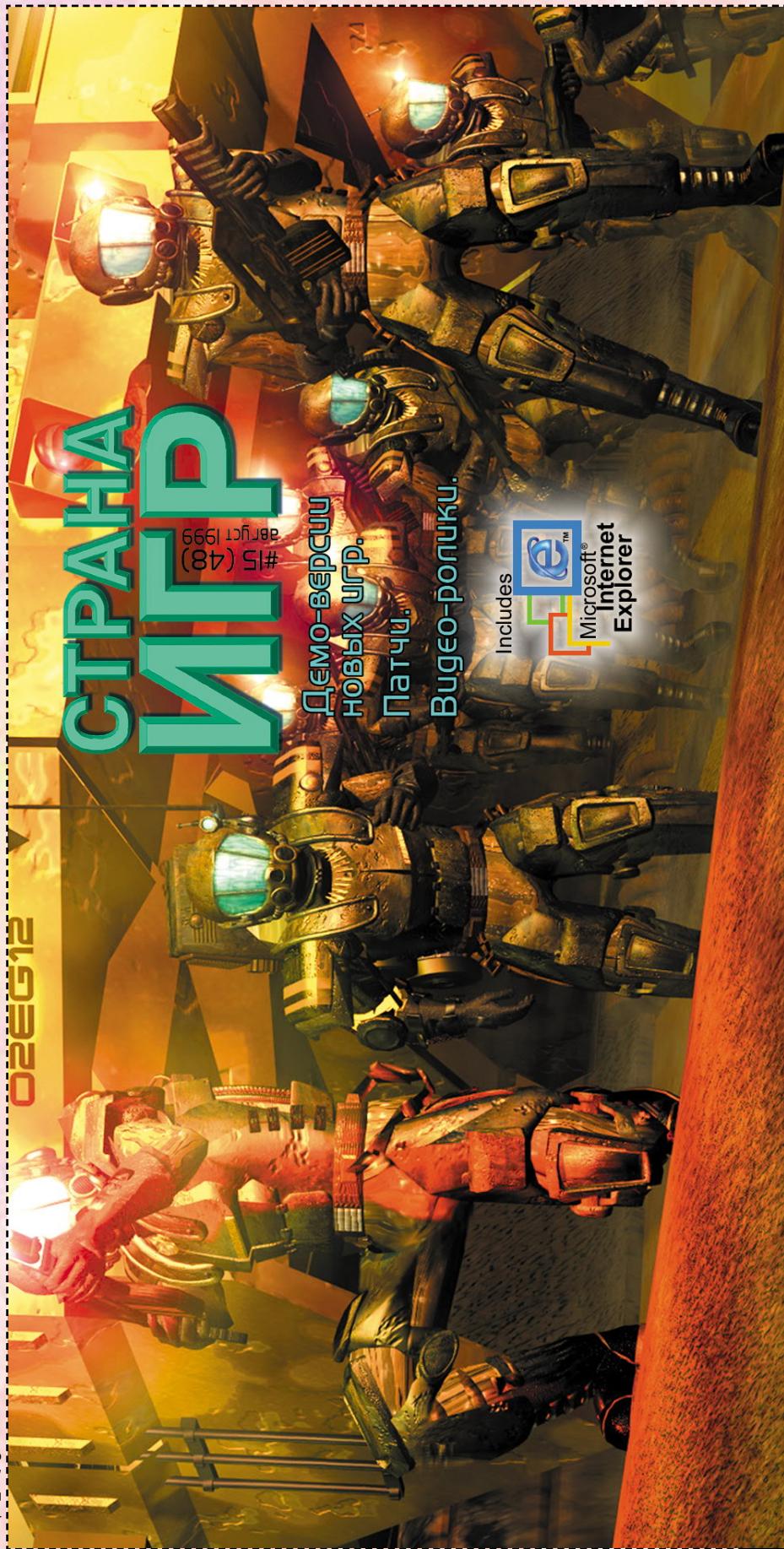
Новым проектом под названиею Antietam!

Игра вновь посвящена Гражданской Войне в США, но на сей раз концентрирует внимание на второй по значимости битве в истории этой войны — сражению под городком **Antietam**, которое предопределило быстрое и победоносное шествие войск Севера по Джорджии. Несмотря на то, что в *Antietam* будет использоваться тот же самый движок, что и в *Gettysburg*, графически новая игра будет выглядеть несколько иначе. Больше деталей, больше трехмерности, поддержка 3D-акселераторов и, по слухам, трехмерные модели войск. Все тот же *realtime* и зачаровывающий игровой процесс, более всего похожий на детскую игру в солдатиков, но на совершенно другом уровне. Добавьте абсолютную историческую аккуратность, тонну миссий, встроенный редактор и имя **Сида Мейера** и вы получите серьезную заявку на успех.

GT хочет сделать из Driver легенду

Или что-то типа того. Для этого данная компания намерена превратить ее в се-

риал, разработка второй части которого уже была начата командой **Reflections**. Кстати говоря, **GT** пока не решала, для какой платформы выпустить данный проект, и поэтому говорит, что **Driver 2** может поступить в продажу для всех систем, даже и для **PlayStation**.



Rage Software объявляет о поддержке PlayStation 2,

для которой она намерена соорудить некую игру, в основу которой будет положен «движок» их будущей игры для PC и Dreamcast

Hostile Waters. Эта безымянная пока игра должна будет поступить в продажу в первые 3 месяца жизни новой платформы. Ее же изданием займется японская компания **Imagineer**, которая до последнего времени издавала игры от Rage в Японии.

иением **Space Debris**, о деталях которой мы сможем поведать вам уже в ближайших номерах нашего журнала.

Кое-кто показала первую реальную игру для PlayStation 2

И она, надо сказать, нас немного разочаровала, что, впрочем, характерно для всех первых игр для новых платформ от мелких разработчиков. Но не об этом речь. Эта игра, которая получила название **Kessen**, будет относиться к жанру стратегий, сущность которой, к сожалению, нам пока осталась неясна, так как из по-

**Seven Kingdoms II:
The Frithian Wars**

Издатель: Activision
Разработчик: ID Software
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98, DirectX

Это — тестовая версия игры. Так что, если возникнут какие-нибудь проблемы с запуском или поддержкой устройств, не отчаивайтесь. Если повезет, три карты для Многопользовательской игры позволят вам оценить весьма широкий спектр эмоций... По крайней мере, ностальгические воспоминания обеспечены.

Продолжение сложной но невероятно увлекательной и динамичной стратегии получилось. Это можно говорить уже сейчас, после выхода бета-версии. Обновленная концепция, трехмерная



Hidden & Dangerous

Издатель: Take 2

Разработчик: Illusion Softworks
Требования к компьютеру: P200, 32Mb, Win95/98, DirectX

Обзор финальной версии игры вы сможете найти в этом номере, а в демо-версии вашему вниманию предлагаются две миссии первой кампании. Скажем, прямо, вряд ли вы сможете сформировать первое мнение о полной игре, поскольку ее никто не способен оценить полностью. Однако впечатление останется самое благоприятное. Кстати, в этой демо-версии имеется поддержка

многопользовательской игры, что может оказаться лишним поводом для радости

интерактивный учебник, без которого, надо сказать, нам пришлось бы не просто...

Sinistar Unleashed

Издатель: THQ

Разработчик: GameFX

Требования к компьютеру: PII 233, 64Mb, Win95/98, DirectX

Такого не было давно. Я имею в виду графику. Но блестящее великолепие красок в сочетании со скоростью неизменно превращает комический симулятор в комический шутер. Или это было так задумано? В любом случае от демо-версии игры вы получите большую порцию удовольствия. А это самое главное.

Также на диске

Вы найдете демо-версии:

Arcade Pool II, Panzer Elite и Panzer General 3D.

Патчи:

Star Wars: Rogue Squadron v1.2, MechWarrior 3 v1.1, Aliens vs. Predator Update, F-22 Raptor IBS Update, Fighting Steel v1.02, Grand Prix Legenda v1.0.3, MechWarrior 3 v1.1, Myth II: Soulslinger v1.3, Expendable G400 Bump-mapping, Sid Meier's Alpha Centauri v4.0 и Tomb Raider II Gold Upgrade.



Vagrant Story, Sher-Mie, Team Fortress 2, Unreal Tournament, Nocturne.
А также темы для вашего desktop'a:





казанной Koei демки было видно только то, что все бои в ней будут проходить в полном 3D. В общем, как только нам станут доступны все прочие детали этого проекта, мы с радостью к нему еще раз вернемся. Ну и напоследок стоит добавить, что Koei надеется выпустить свою новую игру для PlayStation 2 уже этой зимой и продать ее тиражом в миллион экземпляров.

Activision переделывает Blue Stinger

Для выпуска его в Америке и Европе. Как вы помните, эта неоднозначная приключенческая игра для Dreamcast была раскритикована за ее неудобную камеру, которая в американской и европейских версиях данной игры будет полностью исправлена. Кроме этого, Activision планирует добавить в этот проект новые уровни и немного изменить управление главным персонажем. Как уже сообщалось ранее, усовершенствованная и переведенная на английский язык игра Blue Stinger поступит в продажу одновременно с приставкой, то есть в начале сентября этого года.

Infogrames покупает права на червяков,

то есть на серию игр от команды Team 17 под названием Worms. В соответствии с этим соглашением, французское издательство Infogrames обязуется выпустить целых три новых игры из этой серии, ни одна из которых пока объявлена не была. Так что ждите дальнейших анонсов.



Nintendo меняет имидж

Своей игры Jet Force Gemini (а вы думали, всей компании? — никогда!). Отложив ее выход на месяц, команда разработчиков Rare решила кардинальным образом поменять вид главных действующих лиц своей новой стрелялки, превратив их из детей в подростков. Почему это было сделано, никому не ясно, однако, по нашему мнению, Jet Force Gemini от этих изменений только выиграла.

Square показала Chrono Cross

И тем самым привела в замешательство своих фанатов, ждавших от продолжения классической RPG времен 16-ти битных приставок Chrono Trigger того же, что и раньше. Однако, не сумев привлечь к работе над ее воплощением в жизнь оригинального художника и сценариста, Square решила воспользоваться для этого своими внутренними ресурсами. И, к сожалению, результат этого решения произвел эффект разорвавшейся бомбы — старые фанаты Chrono Trigger не смогли принять новый дизайн продолжения своей любимой игры, тогда как все остальные моментально увидели в Chrono Cross всего лишь очередной клон Final Fantasy. В общем, смотрите на скриншоты сами и ждите полноценной превьюхи,

Из других же Square'овских новостей нам осталось лишь рассказать о том, что данная компания намерена выпустить на PlayStation весной следующего года некую танцевально-музыкальную игру в стиле Parappa. Будем ждать.

Midway впервые задумалась о качестве своей продукции

И объявила о том, что она решила отложить выход своей приключенческой драки для PlayStation и N64 Mortal Kombat: Special Forces на весну следующего года. Причиной же для такого решения стало то, что новое ответление серии MK даже ее создателям показалось недостаточно качественным. Поэтому Midway решила полностью его изменить и выпустить лишь в следующем году. Ждем-с.

Psygnosis любит музыку

И нам того желает. И чтобы еще раз доказать игрокам эту истину, это издательство объявило, что в его новой игрушке для PlayStation — футуристической гонке Wipeout 3 — мы сможем услышать не просто какую-то там музичку, а произведения таких известных мастеров английской эстрады, как Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads, Orbital и Paul Van Dyk. Также вместе с ними на этом диске мы сможем получить и пять эксклюзивных композиций, написанных известным кое-кому диджеем по имени Sasha, являющимся по совместительству «музыкальным директором» данного проекта.

CU-News



Konami анонсирует Microsoft Flight Simulator для Dreamcast

И, в перспективе, для PlayStation 2. Эта информация пока не была официально подтверждена ни Microsoft, ни Konami, однако многие американские магазины преподносят ее как уже свершившийся факт. Вместе с этим, уже из других источников нам стало известно, что после Microsoft Flight Simulator Konami планирует перевести на системы нового поколения почти



TEAM FORTRESS 2

Платформа: PC
 Жанр: action
 Разработчик: Valve Software
 Издатель: Havas Interactive
 Дата выхода: осень 1999



Cегодня мы подвергнем разбору один из грядущих сетевых блокбастеров: **Team Fortress 2**, ударными темпами разрабатываемый совместными усилиями таких китов игрового бизнеса, как Valve Software и Team Fortress Software.

Team Fortress как таковой — один из самых первых модов под первый же Quake. Написанный маленькой командой из трех австралийцев в составе Робина Уокера, Джона Кука и Иэна Когли, **Team Fortress** снискал себе небывалую популярность как в Сети, так и на LAN. Достаточно упомянуть о том, что 40% Quake-серверов заточены под **TF** — это несмотря на солидный возраст, выход Quake 2 и прочие пертурбации в стремительно изменяющемся Q-мире.

Чем **TF** так привлекает народ? Да всем. Иг-

Чем TF так привлекает народ? Да всем. Играть в него на порядок интереснее, чем в любую другую разновидность дэсматча.

рать в него на порядок интереснее, чем в любую другую разновидность дэсматча. Чем этого добились? Тем, что поделили играющую общественность на команды-кланы, а сами команды укомплектовали различными игровыми персонажами: разведчиком, солдатом, доктором, инженером, снайпером, тяжеловооруженным парнем, шпионом, подрывником и пироманьяком. Каждый из них обладает сугубо специфическими качествами, резко отличающимися его от остальных. А из них уже вытекают стратегические и тактические особенности организации обороны и атаки применительно к каждому уровню. И если в дэсматч-Q в свя-



зи с отсутствием звериной реакции и невообразимой ловкости в обращении с ракетомином способен играть далеко не каждый, то в **TF** на определенных участках себя может проявить практически любой. Конечно, мастерство необходимо и здесь, но в общем и целом это именно так.

Однако с момента создания **TF** прошло уже почти два с половиной года. Даже самым яростным поклонникам и суровым адептам потихоньку начинаетehотеться чего-то свежего и новеньского.

Команда **TF** Software давно обращалась к Кармаку с рабочими предложениями. Но, как это ни прискорбно, ответ почему-то был получен отрицательный. Тут некоторая неясность: Дейва «Zoid» Кирша, создателя CTF, без раздумий взяли под крышу id, а вот **TFS** почему-то не повезло. Глубинные мотивы такого поступка непонятны, ну да какая теперь разница?

В общем, пока там Кармак морщил задницу, ребят призвала к себе контора под названием Valve, автор суперхита под названием Half-Life. Дальнейшее строительство продолжения знатного мода пошло под знаменем, на котором странный нарисован мужик с водопроводным краном в глазу.

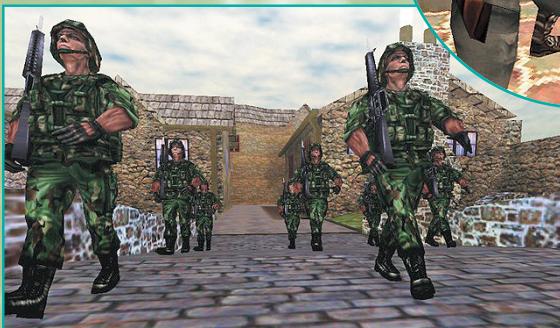
Заполнив к себе команду **TFS**, Valve попросту забил на дэсматч для собственно HL. Несмотря на самый продвинутый «искусственный» интеллект солдатиков правительственные войска, в тамошнем дэсматче нет ни одного тренировочного боя. Там нет даже **CTF**, что по нынешним временам вообще немыслимо, ибо он присутствует даже в таком отстое, как Тирок 2. Но, учитывая готовящийся выход **TF2**, все это можно простить.

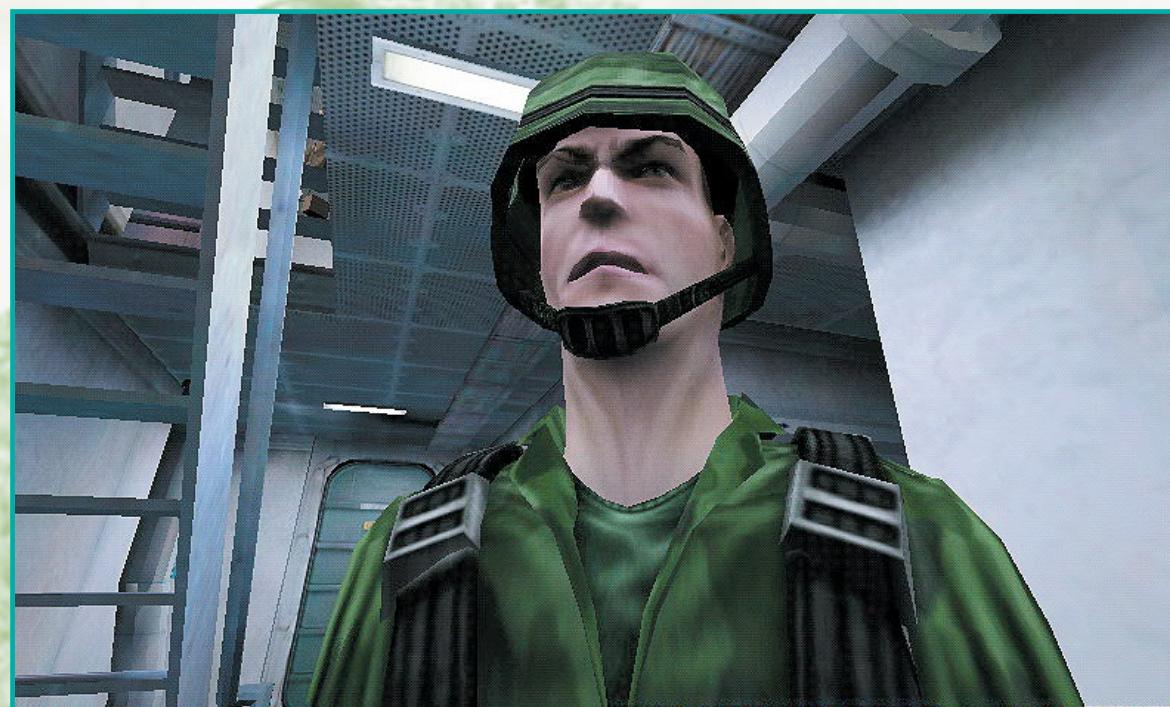
Итак, что же за подарочек они нам совместными усилиями готовят? Как обычно, постоянно производятся плановые, мелко дозированные утечки информации, мало помалу складывающиеся в единую

картину. Вот мы сейчас и поглядим, что там и как складывается.

Изначально предлагаю вспомнить о том, что все события в игре Half-Life развивались как в хорошем фильме-боевике. TFS решила пойти еще дальше и намерена построить игровой процесс так, чтобы события разворачивались как в очень хорошем боевике. Равнение держится на военный боевик Спилберга «Спасая рядового Райана». На этот раз нам дадут поучаствовать в максимально реалистичных боевых действиях, однако при этом не придется спать на земле, хранить всяку дрянь и тоскливо ждать дембеля. Вот отсюда рассмотрение и начнем.

Основной упор в игре сделан все на тот же захват флага. Но при этом добавят и кое-чего нового:





захват и удержание территорий, спасение заложников, уничтожение вражеской базы, переход границы и даже отстрел президента.

Ничто не совершенено, и даже такая вещь, как Quake, имеет отдельные, слабо выраженные недостатки. В чем была исходная слабость TF? В преступно малом количестве карт. Это радикально исправлено, и во второй части суперхита нам предлагаю поиграться аж на двадцати штуках!

Для ликвидации картежной недостачи ребята поработали на совесть и даже выловили авторов такой знаменитой карты, как Canalzone, в лице Дэвида Сойера и Мэтта Армстронга. Теперь она переделана и называется Afghanistan, являя собой горно-пустынную местность. Задачи те же: как и в оригинале, кампания разворачивается по ходу захвата отдельных объектов, непрерывно уничтожая противника и устанавливая повсюду свое Боевое Знамя. А глобальнейшая разница заключается в том, что respawn room теперь находится не где-нибудь, а внутри транспортника «Геркулес», кружащего над позициями. Паразитная выброска накопившихся бойцов происходит каждые 30 или 60 секунд, причем только в уже захваченные зоны. Можно подкопить силы и по команде командира вываливаться в какую-нибудь конкретную зону, устроив там «брюсовский прорыв». Хотя ждать целую минуту... Ну, я не знаю. Кроме того, если инженер своевременно построит нужные структуры, можно будет вызвать вертолеты поддержки и всыпать врагу с воздуха, разваливая его постройки и разгоняя личный состав. А особо продвинутые структуры позволяют подтянуть орбитальную фотонную/ионную пушку и вообще всех в распыл пустить.

Разработан свежий вариант под название Lobotomy. Там имеется последовательный ряд заданий: отключить систему сигнализации, поломать компьютеры управления, пролезть в логово зверя и подорвать реактор. Это вовсе не так просто, потому как сигнализацию толковые инженеры смогут починить и включить заново.

В комплект не войдет никаких 2forts, потому как созидателей трясет при одном толь-

ко упоминании о них. Зато включают огромные, на 64 человека, где можно будет рубиться сразу четырьмя командами. Непонятно, какие там будут стоять цели, но звучит угрожающе.

Но особенно нахваляют «террористов и спецназ». Террористам надо будет сперва загнать в домик заложников, а потом их изо всех сил не отдавать. При этом убивать их никак нельзя. То есть — невозможно. Бред. Зачем их тогда вообще захватывать?! А чтобы выманить этих кретинов на свободу, освободителям надо сперва с ними о чём-то там переговорить, и только после этого они пойдут за тобой. Но если спасителя завалят, то они снова, как крысы, разбегутся по углам, и их опять придется выманивать наружу. Представляю, на что это будет похоже.

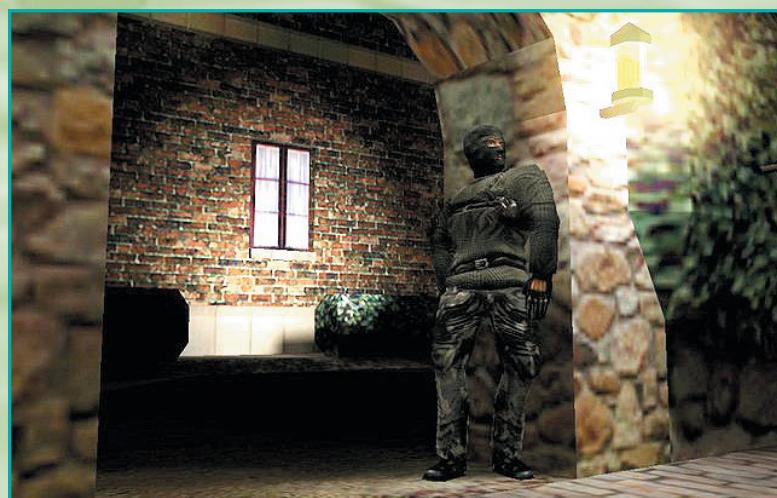
Другой тип: «качели». Две базы, две команды. Каждая норовит залезть на чужую территорию и выжить оттуда хозяев. Этикет кукушата. Как только выплыли чужаков, так сразу происходит смена баз, и игра начинается заново. Не шибко интересно.

Мало того, некоторые бои будут разворачи-

ваться по типу миссий. То есть если на одной карте вы взорвали противнику реактор, то на следующей он окажется без света и тепла.

Все заметили, что у каждого персонажа по два вида оружия, и каждое из них при стрельбе необходимо перезаряжать. У второго оружия боезапас не ограничен, а вот за патронами для первого придется побегать.

Стрелять на бегу будет непросто, потому как точность попаданий резко снижается. Поэтому правильнее всего стрелять стоя, а еще лучше — с колена. На бегу хорошо падает только легкий пехотинец.





Пули на большом расстоянии теряют скорость и убойную силу. Дистанция поражения пулеметной пули — до 1,2 км, оптимальная — 600 м. Снайперская винтовка — 2 км. Я, честно говоря, насторожился: что это там за пространства такие?

У каждого класса — только один вид гранат. Что это за гранаты — пока молчат. Говорят только о том, что фиг мы с них больше попрыгаем. Справедливо, конечно. Гранаты тоже собираются подогнать к некому уровню реализма. И радиус взрыва, и мощность возрастут драматически. Способы броска несколько изменятся, теперь дальность полета напрямую будет зависеть от угла броска. Если смотришь в пол — граната просто упадет на пол, а под правильным углом полетит сильно и далеко. Скажем, выпущенная из ракет лаунчера граната («ракета») поимеет аж тридцатиметровый радиус взрыва, так что вблизи особо не постреляешь. Понятно, что бешеные скачки солдат и ракет-джампы канули навсегда. Кроме того, если граната ранит в какой-нибудь трубе, то волной пришибет всех, кто в ней сидит.

Стоит упомянуть о добыче боеприпасов. Взять их можно будет только из диспенсера или с трупа. При этом над трупом надо сперва присесть, а потом его как следует обшмонать.

Все виды бойцов будут оснащены разными по виду, с разным количеством брони и здоровья моделями. И двигаться они будут по-разному. Впервые введенная в обиход фирмой Valve скелетная анимация сделала оче-

редной шаг вперед и теперь превратилась в параметрическую анимацию. Модели игрока приданы как бы свой «искусственный интеллект», так что теперь все движения станут еще более естественными.

Выдадут самые разнообразнейшие шкуры. Я уже говорил о вдохновляющем программеров фильме про рядового Райана, поэтому большинство шкур хотят пристроить из Второй Мировой войны. Одни из модельеров — доктор исторических наук, поэтому ожидается присутствие войск SS и прочих отличных парней (известно, что у самых отпетых негодяев всегда самые крутые шмотки). Причем не просто разные шмотки, а и разные модели, то есть своего-чужого можно будет определить даже по силуэту. Полиция-бандиты, солдаты-матросы, танкисты-летчики и др. И уж, конечно, у каждого класса модель будет своя: гранатометчик с шайтан-трубой на плече, инженер с разводящей в зубах и пр. Всего — 32 модели. В случае, если не успеют, потом выпустят отдельный патч с набором шикарных шкур. Это радует. Пополну можно будет рисовать клановые лого на одежде, шлемах и руках. Про то, что можно на голову натянуть свое фото — уже писали, но все равно интересно, что это за хари там будут бегать. Вообще, что касается моделей, то они даже пистолеты у всех грозятся сделать разные.

В корне изменен привычный нам интерфейс. Теперь на экран выезжают полупрозрачные панели по типу StarCraft, на которых и высвечиваются надписи. Кроме того в игре изначально заложено полторы тысячи слов в



Самые большие изменения коснулись личного состава Вооруженных Сил Team Fortress. Кое-кого демобилизовали, кое-кого призвали, кое-что было пересмотрено, кое-что ликвидировано насовсем. Сперва рассмотрим каждый класс индивидуально, а потом поговорим об оружейных тонкостях.

Легкий пехотинец (Light Infantry)

Парень из бывших разведчиков. Этот уже больше не будет бегать как умалишенный, но при этом останется при легкой броне и хилом вооружении. Основное оружие — автомат с несколькими режимами стрельбы. Кто не знает, поясняю: это «двушки» и «трешки», то есть два или три выстрела подряд. Долгоиграющими очередями стреляют только перфораторы из Quake, в жизни таких безобразий не бывает. Второе оружие — пистолет.

Полевой врач (Field Medic)

Доктору придана средняя крепость шкуры. Оружие — автомат и пистолет. Будет лечить. Причем взглядом. Посмотрел на товарища две секунды — и похорошело уже ему. Заодно будет поправлять броню. Надо бы добавить, чтобы при взгляде на врагов у них бошки раздувались и взрывались.

Тяжелый пехотинец (Heavy Infantry)

Хорошо вооружен и серьезно защищен; как и раньше, предназначен для обороны. Навсегда лишен любой пушки. Теперь носит пулумет и пистолет. Пулумет использует ленты по сто патронов, которые изрыгает за пять секунд, после чего требует перезарядки. Кучности боя не имеет в принципе.

Снайпер (Sniper)

Ага, старый добрый снайпер. Винтовка и пистолет. Перезаряжаться винтовка будет долго, вроде как вручную. Целиться надо в голову, как обычно, она самое слабое место у большинства людей. Прицел будет не с какой-то паршивой точечкой, а с гарным лазерным лучиком, и виден этот лучик будет только самому снайперу. На светлых местах похоже, в темноте — получше.

Гранатометчик (Rocket Infantry)

Аналог былого солдата. Имеет гранатомет (так называемую «ракетницу») и военный шотган. Эти табельные шотганны меня всегда радуют — как солдатики их таскают? Из ракет лаунчера теперь жахнуть можно будет только с колена. После выстрела взрыватель ракеты инициализируется через десять метров полета от среза ствола. Как следствие, попав до этого в стену или человека — отскочит и будет валяться не взорвавшись. Ракет джампы — сразу вычеркни. При стрельбе сзади трубы стоять не рекомендуется, сплит.

Командо

Заменитель демомена. Оружие: grenade launcher, взрывчатка C4 и пистолет. Гранаты будут метать как гаубица, по навесной и очень далеко. И эти гранаты тоже инициализируются так же, как в лоб атакующему бить бес толку. Как миномет будет бить, короче. Взрывчатку можно будет лепить куда попало: на пол, на стены, на потолок, и дистанционно взрывать, когда надо.

Инженер

При себе постоянно имеет разновидность рэйлгана и пистолет. Инженер строит диспенсеры — раздатчики боеприпасов, потому как «оружейных компаний» больше не предвидится. Кроме того строит сторожевые пушки-центри, расставляет камеры наблюдения для командира и лично раздаёт боеприпасы.

Сентри будут разными: дальнобойные рэйлгановского типа, пушки ближнего боя, и самое главное — их теперь можно понастроить столько, сколько душе угодно.

Любой механизм ставить будет удобнее, потому как теперь сперва появляется его голограмма, которую можно примерить по месту, и если что не так, то она просто исчезает, давая понять, что не желает сюда становиться.

Кроме того на некоторых картах инженеру будет позволено возводить самые различные структуры, о чём уже говорилось выше.

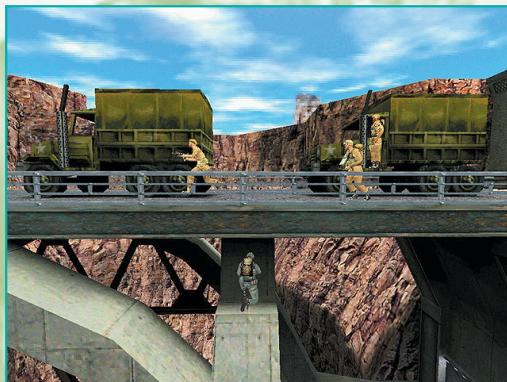
Шпион

Автоматик, пистолетик. Теперь смело валит врагов меткими выстрелами в затылок, не теряя при этом маскировки. Они это называют «более джеймс-бондовский стиль». Я бы стрельбу в затылок назвал по-нашему — «стиль НКВД», как-то больше похоже.

Кроме того при себе шпион имеет тайное оружие — «паука» (Spider), такого механического паука с дистанционным управлением и встроенной видеокамерой для тайного подсматривания за противником. Если на него наступит враг, паук тут же взорвётся, равно как его можно будет подорвать самостоятельно.

Командир

Совершенно новый персонаж. Сам лично он в игре не участвует, только наблюдает и руководит. Смотрит либо на карту, либо через расставленные инженером камеры слежения, либо через те, которые находятся на плечах личного состава. Руководит действиями личного состава, направляя и координируя совместные действия. Сомневаюсь, что он найдет широкое применение, но при серьёзных, профессиональных играх будет попросту необходим.



формате wav, которые можно будет сперва компоновать в предложения, а затем передавать «в эфир» как радиосообщения. Особенно это пригодится командиру, потому как читать по ходу боев трудно.

Кроме того у каждого бойца в углу экрана будет постоянно находиться компас, указывающий на важные объекты миссии (заложники, реактор и т.п.). То есть теперь ни мимо флага не пробежишь, ни на базе не заблудишься. А командир может отдавать приказания и устанавливать каждому цели индивидуально.

Все помнят злых солдатиков из HL? Так вот в TF2 их мозгам найдено применение. Из числа наиболее способных бойцов укомплектован батальон ботов, с которыми можно будет потренироваться в отсутствие товарищей. Боты обещаны быстрые разумом, с возможностью самообучения и повышения уровня мастерства.

Для особо бестолковых будет встроена тренировочная система, где по каждой карте и миссии можно будет сперва потренироваться, а потом уже лезть в битву.

Гигантская Sierra к маркетингу подходит очень серьезно и уже собирается поставить в США пару сараев, до потолка набитых серверами. На очереди — Европа, Австралия в этом деле (как обычно) впереди планеты всей, ну а про нас и речи не идет. Надо будет послать запрос в Думу, собираются они там что нибудь по TF2 предпринимать или даже такое серьезное дело ухитряться загубить? Sierra намечает кучу клановых соревнований, уже подготавливает призы и награды. Короче, денежки, похоже, там светят совсем немалые. Кармак, видно, продешевил. А пока что отрабатываются приемы борьбы со всякими идиотами, которые будут фиксироваться на сервере и автоматически изгоняться без возврата.

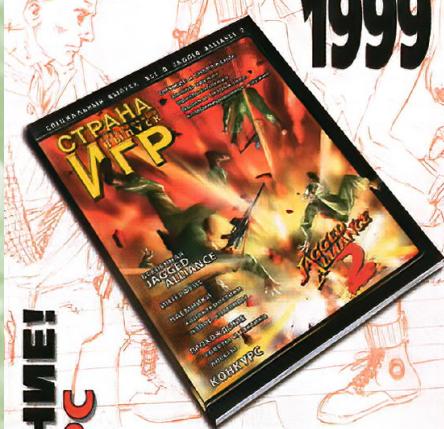
Изначально TF2 планировалась как add-on для Half-Life. Однако чем дальше продвигалась разработка, тем больше ребятам хотелось сделать игру по-настоящему выдающейся. Все это здорово, но одновременно привело к переносу срока выпуска и повышению цены. На Западе по этому поводу поднял страшный крик — обманули! Ну, нам-то наплевать, что там и почем выходит, а вот поскорее подогнать вовсе бы и не помешало.

Чтобы фанаты не скучали, срочным портфом было изготовленна спецконверсия классического TF под Half-Life, в которой постарались соблюсти все прелести былого мегахита. Конечно, даже на картинках там ничего не похоже на оригинал, но чем скрасить тоскливоое ожидание шедевра — будет.

СУ-X-FILES

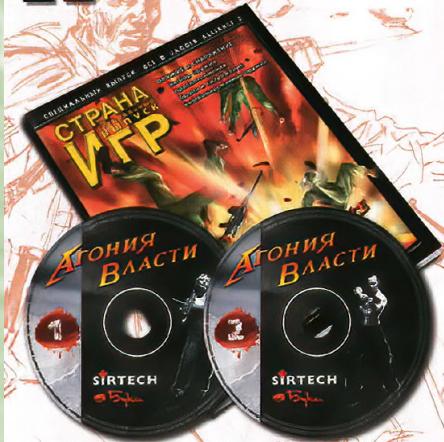


ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С ИЮЛЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

ВПЕРВЫЕ!
часть тиража
спецвыпуска
будет укомплектована
полной версией игры
на **2 CD-ROM**



JAGGED ALLIANCE 2 — культовая игра для фанатов пошаговых стратегий

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2

UNREAL TOURNAMENT

Платформа: PC
 Жанр: Сетевой 3D-Action
 Издатель: GT Interactive
 Разработчик: Epic Games
 Онлайн: www.unrealtournament.com
 Дата выхода: август-сентябрь 1999

Pазвитие индустрии компьютерных игрушек выходит на новый виток. На данный момент индустрия компьютерных игр зарабатывает денег больше, чем Голливуд. Почувствуйте огромные прибыли, которые в самом ближайшем будущем принесут онлайневые игры, гиганты индустрии один за другим приступают к изготовлению сугубо сетевых разновидностей своих мегахитов.

Впереди на белом коне, как обычно, Джон Кармак из id Software с Quake III: Arena под мышкой. Но со стороны на него сурово посмотрят Team Fortress Software в обнимку с Valve, прячущие за спиной Team Fortress II. Не дремлет и еще один серьезнейший конкурент: фирма Epic Games, творцы бессмертного Unreal.

Анрыл как игра для одного был хорош всем и даже после выхода таких монстров, как Half-Life и Thief — это отличная игра.

Анрыл как игра для одного был хорош всем и даже после выхода таких монстров, как Half-Life и Thief — это отличная игра. На тамошние красоты и сейчас можно любоваться часами.

Подкачало в ней только одно: безобразный сетевой код, из-за которого совершенно невозможно играть по Сети. Страшные задержки превращали процесс в сугубо мазохистское развлечение, не давая возможности порадоваться хорошим задумкам и прекрасной графике.

Работа

Контора Epic сама не хуже остальных соображает, что Unreal имеет огромный нереализованный потенциал. И сейчас денно и нощно мерцают в знаменитой конторе мониторы и срочным порядком, ударными темпами

куется оружие онлайнового возмездия — Unreal Tournament.

Заброшены работы над mission pack'ом Return to Na Pali, который был передован известной команде Legend Entertainment (это те, кто делает игру Wheel of Time на аньловом движке и кому поручено изготовление Unreal II). Парни из Legend Entertainment взвыли от восторга и с большим энтузиазмом накинулись на неожданную халтурку. Руки у них растут оттуда, откуда надо, и недавно вышедший add-on ничем не покрасил Unreal. Есть надежда, что и UII будет выдающейся игрой.

Короче, все силы Epic брошены на Unreal Tournament. Результатом побочной деятельности является редкое появление для самого Unreal патчей, которые творцы время от времени подкидывают обалделвшим от бесконечного ожидания игрунам. На последний момент это патч 225. В нем уже многое исправлено (тактико-технические характеристики оружия, звук и пр.), но главное — поправлен сетевой код.

Главный программер Тим Свины целиком и полностью переписал код OpenGL, от чего игрушечка заиграла свежими красками и побежала еще бодрее. Что же касается UT, то Тим утверждает на полном серьезе, что ресурсов игра попросит значительно меньше, чем, скажем, Quake III. И даже меньше, чем сам Unreal. Ну, нам-то это только на пользу, потому как никаких денег на апгрейды не напасешься.

Тим поделился тем, что научил движок ди-



намически подстраивать уровень детализации (то есть стоящая поближе фигура состоит из большего количества полигонов, а стоящая подальше — из меньшего), что позволит запросто показывать целую толпу игроков без дополнительного напряжения ресурсов. То же самое касается и текстур.

Кроме того он исхитрился в четыре раза увеличить разрешающую способность движка в показе «шкур», так что теперь можно ожидать чего-то неописуемо красивого, в лучших традициях Unreal.

Ну и, само собой, в полном объеме присутствуют все Direct3D, A3D 2.0, EAX 3.0, поддержка stencil-buffered shadows и прочие прелести.

Конечно, я сильно сомневаюсь в том, что старого солдата можно чем-то отвлечь от родного сердцу Quake, но Unreal, раскупленный в количестве более миллиона коробок, мне (и не только мне) откровенно нравится, так что предлагаю внимательно изучить, что это там такое нас ждет?

Сюжет

Ага, я сам обалдел, но он там присутствует. Запутка там следующая. Земляне из последних сил бьются против скаарджей. Это монстры такие анрыловые, на «хищника» похожие, если кто не знает. Скаарджи уже обложили со всех сторон Солнечную систему и нагло подступают к матери-Земле. Война требует огромных ресурсов. С этой целью на астероидах были построены горно-обогатительные комбинаты, вырыты шахты и подземные шахты. Работа в шахтах тяжелая, а платить ни фига не хотят (типа как у нас). Поэтому шахтеры постоянно устраивают бунты. Война войной, а шахтерам, я смотрю, лишь бы кипишь учредить.

Но пока шахтеры бунтовали, а войска сражались, военные хакеры Правительства Новой Земли (the New Earth Government) подломили корабельный компьютер флагмана скаарджевого флота — звездолета класса «дредноут» под названием «Скри'ис» (Skrith), на котором сидела скаарджевая насекомая Матка. Матку искусно замочили (предварительно, конечно, вывернув наизнанку). Осиrotевшие скаарджи, не мыслящие себе дальнейшего бытия с выпавшей Маткой, разбежались кто куда.

Ну а шахтеры тем временем ураганили на своих астероидах. Такое чувство, что они там вообще не пашут «как папы карлы», а





только бегают и друг друга режут. Вместо того чтобы по-стахановски рубить уголек и выдавать его на-гора — буянят. И тогда правительство, утомленное перманентной бузой, решило найти выход неуемной шахтерской энергии. Было узаконено некое «контенсуальное убийство» (concentual murder), при котором два недовольных поведением друг друга гражданина могли вооружиться и спокойно побивать друг друга в специально отведенных для этого местах. На этой почве немедленно выросла целая индустрия, возникли Лиги, которые из смертельных разборок принялись устраивать соревнования и рубить на этом капусту. Самая хитрая из них — Liandri Mining Corporation — организовала смертоубийственные забавы трех типов, а потому привлекала наибольшее количество внимания и зарабатывала больше всех.

И вот на дворе уже 2341 год. Компания LM организует Турнир (Tournament), в котором участвуют ребята из Профессиональной Лиги — свирепые и искусные воины. Каждый год проводится «Grand Tournament», самое жестокое и кровопролитное мероприятие в Солнечной системе. Бойцы — самые разные. Тут и приговоренные к смерти уголовники, и специально выращенные боевые мутанты, и военные спецы и даже представители неизвестной расы Некрис, бьющиеся для того, чтобы доказать свое расовое превосходство.

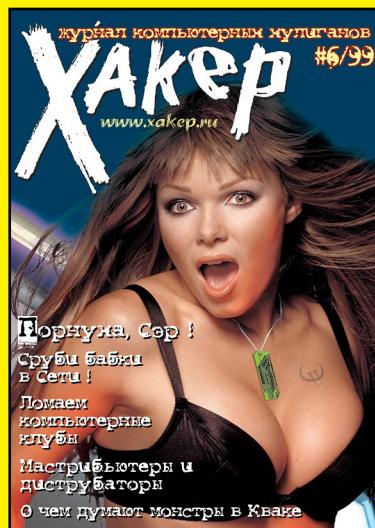
Чемпион Турнамента на данный мо-

мент — некий Гзэн Кригор (Xan Krigor). Бьется он всегда напялив некий киберкостюм (читай — двойной монстр, сперва надо будет разбить костюм, откуда выскочит он сам). Кто он такой — никто не знает. Одни говорят — робот, другие говорят — человек. А третий уверяют — замаскированный скардх. Короче, путем выпуска криговых кишок это предстоит установить нам самим. Тут как обычно: there can be the only one!!! Кто остался, тот Grand Master.

Начинается игра с эпохального мультика, построенного на движке. Поговаривают, что мультик весьма достойный. При переходе с уровня на уровень тоже вроде как собираются чего-то подобное навтыкать.

Интерфейс

Интерфейс пользователя, само собой, улучшенный. Можно смело распрощаться с занудными прелестями ввода команд через консоль. На скриншотах видно, что теперь все настройки будут производиться через привычную «оконную» систему типа Windows с выпадающими меню. Все упрощено до предела и сделано так, чтобы даже видящий игру впервые спокойно мог подсоединиться к идущему на далеком сервере бою. Толково придумано, я люблю, когда все без затей, по рабоче-крестьянски, просто и доступно. Правда, и играть потом придется с подкатившими на легкость включения рабоче-крестьянами, но это уже потом.



Самый скандальный компьютерный журнал

шестой номер в продаже с 16 июля



А вообще забота о чайниках проявлена просто неописуемая. Мало того, что все настройки предельно упрощены и разжеваны, так для каждого действия еще и предусмотрены учебные демки и тренировочные курсы, проясняющие, как и куда бежать, как пользоваться оружием, как при этом скакать, как флаги тырить, что там и зачем в самых различных случаях. И все это с шутками и прибаутками!

Это — исключительно правильно. Мне никогда не нравится унизительно-снисходительное обращение к несчастному чайнику. Чайник — он ведь тоже в чем-то человек. Его ведь учить надо, болезненно! Нет, не только ракетой в руло. Несомненно, такая забота привлечет массы застоявшихся без дела анриофилов к сетевому дээмматчу.

Для поиска игровых серверов в Сети игра будет снабжена собственной поисковой системой. Она, конечно, будет малость послабже, чем GameSpy, но вполне достаточная для игры.

Да и вообще Eric, похоже, первыми проявят настоящую глобальную заботу о пользователях. Кроме обалденно простого и качественного интерфейса, своего собственного подобия «геймспая», они еще и договорились с конторой по имени NetGames USA, которая разработала для них могучую статистическую систему подсчета всего, что только в игре происходило. То есть теперь после битвы сразу можно будет отследить, кто, кого, как и при каких обстоятельствах завалил. Все данные по каждому игроку будут обрабатываться, и на их основе выводиться мировой рейтинг каждого бойца. Это — круто, потому как сколько выпивают крови гораздо более простые самопальные системы — словами не описать. Такая штукенция

встроенная — это совсем неплохо.

Боты

Как уже понятно из самого наличия сюжета, в игру можно (и нужно) сыграть одному. Eric четко осознают, что не у каждого человека имеется выход в Интернет, а среди его счастливых обладателей даже в США не у всех хороший доступ. И хотя уже сейчас игра идет по Сети не хуже, чем Quake II, вопроса это не снимает. На мой взгляд, лучше всего играть все-таки на LAN. А если и этого нет, то выход один: боты. И вот для тех, у кого нет хорошего коннекта и домашней сети, UT будет укомплектован сырой злобных ботов — управляемых компьютером человекообразных соперников (бот — это сокращение от «робот»).

Искусственный интеллект для них прописан знаменитой личностью — Стивеном Полкем, отцом-прапорителем самого первого, легендарного «римпера» для Quake. Уже в самом Unreal боты были достаточно грозным противником, но в UT они предстанут в еще более продвинутом виде.

Папа Стивен рассказал, что обучение ботов для Unreal изменило военного дела заняло у него всего-навсего месяца. А вот над ботами для UT он работал почти год. В результате боевая подготовка вышла на качественно новый уровень. Новые боты обучены коллективизму и взаимовыручке, то есть ведению боевых действий в составе подразделения. У каждого прописаны индивидуальные способности и наклонности в соответствии с легендой. То есть один воюет как осторожный солдат из спецподразделения, а другой бросается на все живое врукопашную как маньяк, попутно применяя излюбленное оружие, которым владеет в совершенстве. Геймерам предоставлена возможность менять кое-какие характеристики ботов по собственному усмотрению. Теперь бот запросто бегает по лестницам, катается на лифтах, плавает различными стилями, передвигается наиболее выгодными в тактическом плане маршрутами и даже одевает защитный костюм перед прыжком в агрессивную среду.

Одна из главных фич — боевое управление. Собрав на своей стороне команду кибернетических бойцов, можно сразу распределить среди них роли: кого послать в атаку, кто будет обеспечивать прикрытие, а кого поставить в оборону. Мало того, при такой повышенной разумности боты еще и переговариваются вслух. И если ты плохо дерешься, они могут тебя всячески обозвать и выругать, а в особых случаях и послать куда подальше, сопроводив это серией непристойных жестов. Следующим шагом в развитии искусственного интеллекта, я думаю, будет предоставление ботам права выбора — пускать игрока в игру или нет, выйти с ним податься или сразу послать куда подальше.

Стивен утверждает, что повадки ботов нельзя отличить от человеческих в принципе. Дескать, только по пингу можно опознать, кто тут бот, а кто не совсем. Тестируя пропущенные ботами граждане в один голос с автором уверяют, что в ходе боев не смогли отличить их от своих приятелей, настолько разумно и грамотно действуют продвинутые боты. Скользкая тема, согласен.



ный. Приятели тоже всякие попадаются. Бывают и такие приятели, что против них самый тупой бот — что твой Иммануил Кант в период расцвета.

Ну, как бы там ни было, по большому счету даже самый позорно-тупой бот позволяет спокойно потренироваться на себе в домашних условиях, дабы при встрече с живым противником уже не опозориться. Ибо встреча ламера с ветераном может отбить у чайника охоту к играм подобного рода навсегда после первого же выхода в Сеть.

Таким образом всю игру надо проскакать от начала до конца в составе подразделения верных ботов. Если повезет добраться до финала, то есть возможность получить почетное звание Unreal Grand Master.

Карты

Боевые действия развернутся на целой куче уровней всех мыслимых размеров и различного архитектурного устройства, общим количеством 32 штуки. Некоторые будут из реального мира, некоторые — наоборот, из совершенно нереального. Свежие темы, богатые новые текстуры, подозрительно изогнутые поверхности (кирпичик в окошко id), также прозорливо добавлены падающий снег и проливной дождь. Я так понимаю, что теперь дело только за ураганами, смерчами и извержениями вулканов. Что характерно, дождь и снег на данный момент видно только через окна, так что сильно не возбуждайтесь.

Кроме привычных военных баз и мрачных средневековых замков теперь еще добавлены замок на вершине скалы, плывущий по морю галеон артиллерийских папуасов-нали (кстати, неплохо бы добавить штурм, качку и повальная морская болезнь), зависшие в безвоздушном пространстве технологические платформы и тому подобные прелести. Ну, это смотреть надо, чего тут расписывать.

Карты будут как круто навороченные, многоэтажные и лабиринтообразные — для продвинутых, так и абсолютно плоские, специально для стоящих на месте.

Все вышеупомянутые красоты имеют место быть только благодаря применению супертехнологии S3TC, которая каким-то хитрым способом управляет показом 24-битных текстурок. Дескать, было красиво, а теперь станет вообще сказочно, потому как разница просто чудовищная, и «при высоком разрешении все выглядят просто фантастически». Посмотрев на «двухметровую» картиночку со шкурами — не поспоришь,

Этих самых текстур припасен целый гигабайт, а в сплющенном виде они займут ажно 300 метров. К чему это? А к тому, что игра выйдет на двух дисках. Готовьте капусту. А заодно копите деньги на закупку Voodoo III, потому как именно на ней UT хорошо и пойдет (а Voodoo III, видимо, в полную мощь работает только в PIII, так что копите еще). А вообще заветные текстуры на данный момент как следует может показать только S3 Savage4.

Вместе с текстурами будет работать система отслеживания уровня детали-

зации объектов (Level of Detail), которая позволяет автоматически регулировать разрешение по мере удаления объекта, таким образом показывая на экране толпу игроков без потери скости игры.

Да, чуть не забыл: UT будет полностью совместим со старыми DM-картами из оригинальной игры. Плюс ко всему в игру еще встроили специальную фингию, которая позволит запросто строчить и использовать свои собственные моды, присовывая туда текстуры, звуки и прочую ботву своего собственного изготовления, что позволит классно оттунуться всем умельцам-рукодельникам.

Разновидности дэсматча

Чтобы не скучать от однообразия стандартного дэсматча, нам будут предложены следующие виды смертоубийческих развлечений: Last Man Standing, Capture the Flag, Assault, Domination и Deathmatch/Team Deathmatch.

Last Man Standing — дэсматч с ограниченной возможностью риспауна (немедленного возрождения). Скажем, каждому участнику выдается десяток «жизней», и как только они потрачены — игра для него заканчивается. А побеждает тот, кто продержится дольше всех.

Capture the Flag — тут все ясно, вражеский флаг отираем и волочем к себе на базу, одновременно не позволяя стириТЬ свой собственный. Дело знакомое и привычное.

Domination — преобладание, так сказать, нечто по типу нашей забавы «царь горы». Здесь надо будет в составе команды определенное количество времени (секунд по десять) удерживать несколько контрольных точек, обозначенных специальными мульками. Ну, кто больше уконтролирует, тот и победил.

Assault — понятно, нападение и штурм (читай — Team Fortress). То есть одна команда держит оборону, а вторая стремится ворваться на охраняемый объект и все изгадить и переломать. В качестве примера приводится уровень в виде несущегося поезда, на хвост которому из вертолета высаживается атакующая команда. Команда защитников в это время риспаунится в середине состава. Задача атакующих — пролезть на паровоз и дернуть стол-кран, азащита, понятно, изо всех сил упирается и не дает. Паровоз несется, стены мелькают, подстреленный народ с визгом под колеса падает, командир кричит «Бурнаши на крыше!» — песня, одним словом. Другой уровень изготовлен по типу «рядового Райана», там идет высадка на пляж, где надо брать приступом две огромные, управляемые защитниками пушки. Кроме того предусмотрен штурм базы противника с выведением из строя всех его компьютеров. А также противостояние двух огромных башен на астероиде и подводный штурм секретной базы субмарин противника. По окончании битвы команды меняются ролями, так что скучать будет некогда.

Tournament Deathmatch/Tournament Team Deathmatch — тут и говорить не о чем, чистая классика, всем все ясно.

Мало того, в каждой разновидности



Читайте в седьмом
HOMEPE
Official PlayStation

Новости PS и PS 2

XUT

Tomorrow Never Dies

Crash Team Racing

Rulez

Namco

Ace Combat 3

Point Blank 2

Tekken Tag Tournament

Star Ixiom

Dragon Valor

Pacman World

Конкурс Namco

В Разработке

Sled Storm

Road Rash Unchained

Jet Moto 3

Theme Park World

Medal of Honor

Tenchi 2

Kingsley

Test Drive of Road 3

Test Drive 6

Mortal Kombat Sp. Forces

V8 Second Offense

Обзор

Soul Reaver

Legend

Global Domination

Attack of the Saucerman

Chocobo Racing

Warzone 2100

Assault: Retribution

Kensei: Sacred fist

Тактика

Need for speed: Road

Challenge

Populous the Beginning

Коды

Письма



дэсматча можно включить повышенную прыгучесть, которая позволяет всем скакать так, как будто постоянно задействованы jump boots. Картина боя меняется радикально.

Кстати, боты не только виртуозно владеют всеми видами оружия в игре, но еще и грамотно просекают тонкости всех вышеупомянутых режимов сражений. Они четко слушаются приказов, и роли в команде смело можно распределять: кого поставить в оборону, а кого отправить на смерть лютую.

Инструменты расправы

Вот чем огорчал папа Unreal? Странным применительно к дэсматчу оружием и убожеством звукового сопровождения стрельбы. Все это в меру сил исправлено и переработано, всем стволам сделан новый дизайн, а к старым видам вооружений добавлено кое-что новенькое, что позволит пробивать вентиляционные дыры в мозгах противников еще быстрее и эффективнее.

Изначально переделали звукок. Теперь все

шарашит как положено, изо всей дурацкой мочи. Подавили разнообразных дымных хвостов за ракетами.

Начав работу над оружием, сразу выкинули убогую «единичку» и вместо нее поставили нормальный пистолет — модель Enforcer. Мало того, для еще более конкретной стрельбы их можно будет нахватывать сразу пару штук и бить с двух рук «по-македонски» (стиль akimbo).

Долго ломали голову, что бы эдакое приспособить для рукопашных: топор, дубину или бейсбольную биту? Выбор остановился на пневматическом молотке по фамилии Impact Hammer. Нажимаем на кнопочку — молоток начинает всасывать в себя воздух. Ждем, когда он насосется как следует, и сразу тыкаем в зазевавшегося противника. Его всучивает аки жабу через соломинку и мгновенно рвет на куски, джизбы — фонтаном! Ну, примерно, как усадить товарища на газовый баллон и крантик на 150 атмосфер под ним резко открутить. Эффект в обоих случаях — потрясающий.

Доработали ASMD. Теперь она выглядит и бьет еще круче. Эффект «комбо» сохранен. Для неосведомленных поясняю: все оружие стреляет в двух режимах. В первом режиме ASMD стреляет лучом, во втором — энергетическим густоком. Так вот, если выстрелить густоком, то его можно подстrelить лучом. То есть подстrelить на подлете к противнику, и тогда в результате взрыва возникает «сфера», вещь ужасная и смертоносная.

RazorJack, стреляющий заточенными звездочками, переименован в Ripper и стреляет теперь заточенными дисками. Во втором режиме теперь стреляет разрывными дисками, оставляющими за собой дымный след.

Ветеранам предлагается такой могучий инструмент, как Redeemer — замогутный рокет лаунчер нового образца, одно изображение которого занимает чет-

верть экрана. Боеприпас — огромная, медленно летящая ракета со страшным радиусом поражения. И даже это не рокет лаунчер, а Warhead Launcher. Warhead — это не «голова войны», как мне тут из-за спины пытаются подсказать, а «боеголовка». В альтернативном режиме стрельбы это будет не просто ракета, а нечто вроде ПТУРСа, потому как в нее «встроена» видеокамера. Производишь выстрел, берешь управление на себя и несешься по уровню в самое вражеское кубло, ловко заруливая на поворотах. Ии-ха!!! Выходи строиться, кто не спрятался — я не виноват! Управляться будет прекрасно, и полеты на больших уровнях (а где там маленькие?) будут являть собой зрелище феерическое.

Кроме того, как я уже говорил выше, бойцам предоставлена возможность пострелять по набегающему противнику из установленных на базах стационарных пушек, дающих фантастический урожай жирных фрагов.

Как отдельная, особо хитрая фишка, проходит Translocator. Вещица добротная! Имея его на руках, можно подбежать, например, к узкому окошку и засинуть прибор внутрь. После чего нажимаешь на кнопочку и — чик! — ты уже телепортировался внутрь. По другим данным прибор будет поставляться в двух частях: носимого с собой маркера и установленного в нужном месте целеуказателя. Маркер ставишь в любом месте уровня, например — на «жирную» броню или, скажем, в лаву. Маркер можно применять либо на себя, либо на противника. При активации на себя ты телепортируешься прямо на вожделенную броню, а врага — наоборот, в профилактических целях отправляешь пропариться в адском жару. Можно и перепутать, конечно, второлях. Полагаю, самое широкое применение это дело найдет в CTF, где целеуказатель можно отважно поставить под чужой флаг, либо спокойно приспособить под свой. После чего можно смело идти в атаку.

Для тех, кто не хочет сражаться сам или хотел бы просто посмотреть на битвы титанов, предусмотрен режим наблюдателя. В нем можно одинаково легко смотреть за боем через множество зафиксированных «видеокамер», так и смотреть «из глаз» любого игрока на выбор.

По просьбам игровой общественности поменяли модель игрока на более толстую и массивную, что совершенно справедливо, потому как идущие в комплекте уж больно субтильные и тощие, фиг по ним попадешь. Ноевые «шкуры» хорошо стилизованы и более детально проработаны.

В ходе сражений предусмотрена возможность общения. Сообщения теперь можно послать не только текстом, но и заранее заготовленными звуковыми файлами, что гораздо удобнее и практичнее.

Заключение

И последнее: Unreal Tournament — совершенно самостоятельная игра. Ее не надо устанавливать поверх Unreal как add-on, потому как UT — полностью самодостаточный продукт (на двух дисках). Кстати, там же будет неплохая музычка в сплюснутом виде.

Выход этой чудесной игрушечки, ранее заявленный на 31 марта, на данный момент откладывается еще на пару месяцев. Так что нацеливайтесь на июль, а скорее всего — на конец лета.

NetTETRIS+ICQ=Love4ever



Стоит шеренга солдат у обрыва. Командир взвода отдает приказы:

- Рядовой Иванов, левую руку согнуть.
Шаг вперед!
- Рядовой Петров, правую ногу согнуть.
Руки вверх. Шаг вперед!
- Подходит командир роты.
- Что лейтенант, опять в тетрис играешь?

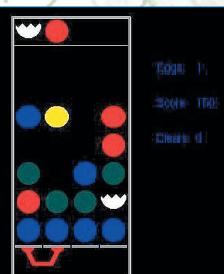
Чего бы начиналась библия мира компьютерных игр? Наверняка со слов: «Сначала был тетрис» — одна из самых древних компьютерных игр и, несомненно, самая среди них популярная. Вряд ли можно найти игромана, не тратившего в

С чего бы начиналась библия мира компьютерных игр? Наверняка со слов: «Сначала был тетрис» — одна из самых древних компьютерных игр...

свое время часик-другой на раскладывание разноцветных фигурок в стакане. Сегодня мы расскажем о нескольких наиболее интересных версиях из семейства Тетрисообразных, обнаруженных на просторах Интернет.

NetTETRIS (<http://www.geocities.com/RainForest/6856>), «веселый» 782Kb, является уникальной — сетевой — версией тетриса. **Wei Gao**, создатель **NetTETRIS`a**, добавил в свое творение довольно примечательный элемент — поддержку мультиплеера. Да, да, именно мультиплеера, позволяющего состязаться в игровых навыках соперником через Интернет.

Будни курятника



Более того, эта игрушка умеет встраиваться при инсталляции в последние версии популярнейшего виртуального пейджера **ICQ** в качестве внешнего приложения (**external application**). И тогда оппоненты легко выбираются из личного контакт-листа.

При всей простоте, **NetTETRIS** преподносит, увы, не только приятные сюрпризы. Так, при инсталляции, он требует указать имя пользователя (**user name**), его компании (**company name**) и (!) серийный номер (**serial number**). Но

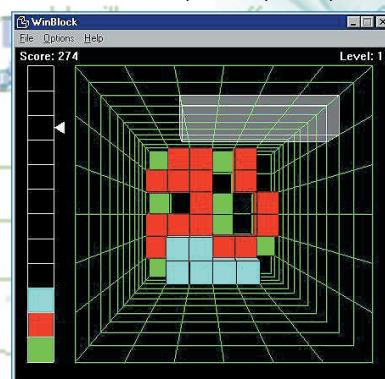
стоп, пока еще не время для паники — это просто проявление чувства юмора (или банаенной лени) автора — печатайте туда все, что взбредет в голову, **NetTETRIS** все равно установится! Более того, не спрашивая хозяина компьютера, он устремится на поиски возлюбленной тети Аси (сиречь — **ICQ**) и предпримет попытку зарегистрироваться в ней, причем вне зависимости от вашего желания. Впрочем, это самоуправство удобно и совершенно безвредно.

Всего в игре 10 уровней сложности (по умолчанию установлен первый), отличающихся лишь скоростью падения фигурок на дно «стакана». Самый занятный момент — преодоление десятого уровня. Ибо после этого игра продолжается... верно — вновь с первого.

При игре вдвоем предусмотрены два режима — союзничество и противоборство. В первом случае каждый из игроков играет как бы сам по себе, в личном «стакане».

Единственное отличие от однопользовательского тетриса — возможность наблюдать за успехами партнера. Противоборство же намного интереснее — когда в этом режиме один из соперников очищает у себя в «стакане» два или более слоев, они посылаются прямиком в «стакан» оппонента.

Если **NetTETRIS** еще можно назвать клоном тетриса, то трехмерный **WinBlock** (<http://www.thegrid.net/shan/WBLSetup.exe>, 800 Kb) — явно представляет уже новый игровой вид. Игра смотрится очень просто, и при этом весьма стильно, однако, требуя наличия на компьютере поддержки OpenGL.



Если такой поддержки еще нет — скачайте <http://www.thegrid.net/shan/OpenGL95.zip>.

Стоит отметить, что у **WinBlocka** есть свои секреты: если нажать F9 включается режим предпросмотра. В нем можно остановить игру (клавиша «ESC») и, нажимая «Z», просмотреть все фигуры, доступные в игре. В этом режиме ничто не мешает по-прежнему двигать и вращать блоки, даже во время включения паузы. Повторное нажатие F9 выключает эту халюви. Другая интересная возможность — превращение блоков в сферы, легким нажатием F8. Полагаю, вы сами догадаетесь, как этот режим выключается...

Еще более оригинален **SuperCube** (<http://www.thegrid.net/shan/SCSetup.exe>, 820Kb) — 3-х мерный тетрис с интересным подходом к управлению — помимо падающих фигур можно крутить и сам колодец. И цель игры

тоже иная — не уничтожать слои, а собрать куб. **SuperCube** также требует поддержки OpenGL.

Другой путь избрали создатели **Color Tetris for Windows** (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/6645/tetris32.zip>, 134 Kb). Они решили не экспериментировать с трехмерностью, а заняться цветами блоков. В этой игре падающие в колодец блоки надо укладывать так, чтобы три одного цвета оказались рядом (по вертикали, горизонтали или диагонали) — только тогда они исчезают.

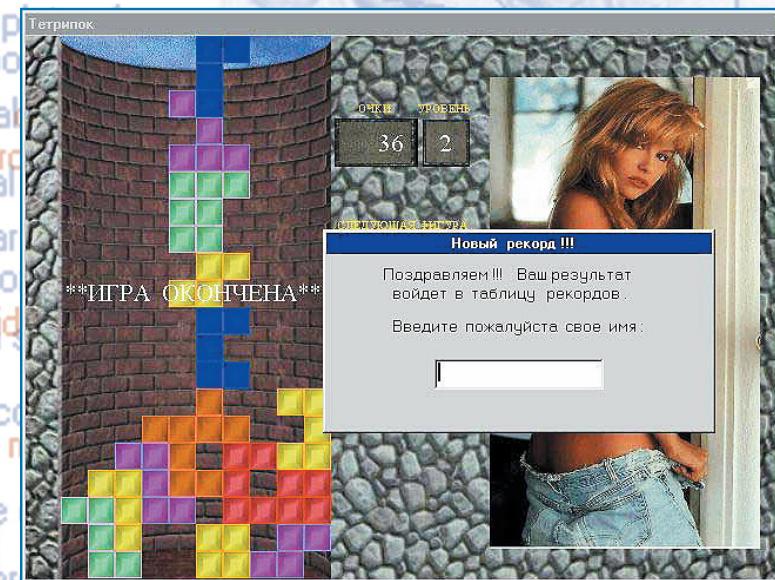
Spin -n- Match (<http://www-personal.engin.umich.edu/~bbitts/s&m.exe>, 526 Kb) — еще одна «вариация на тему», в которой от прадеда-тетриса остался лишь стакан. И падают в него не привычные фигуры, а разноцветные шарики и половинки куриных яиц.

При этом вращать можно не падающие шары, а только лежащие на дне стакана. Кроме того, особый бонус дают при удачной состыковке половинок упавших яиц.

Наконец, русскоязычная эротическая версия тетриса **Tetripock** (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Sector/7711/tetripok.zip>, 3092 Kb), которая, наверняка, заинтересует не только любителей «клубнички». Этот симпатичный гибрид отличается как качественным оформлением, так и новыми возможностями игры. Главная новация — фигуры одного цвета могут беспрепятственно проходить друг через друга. Кроме того, можно играть вдвоем как в один общий, так и в индивидуальные стаканы. Система бонусов предусматривает выдачу премиальных очков, если игроку удается удалить сразу несколько слоев или слой, более чем на 50% состоящий из одного цвета. Впрочем, для консерваторов предусмотрен режим классического тетриса.

Конечно, этот небольшой обзор не покрывает все версии тетриса, которые можно найти на просторах Интернета. Однако выбранные экземпляры отличаются оригинальными идеями и способны подарить массу удовольствия любому игроману.

CU-ONLINE



МОЙ ДОМ ВОТ ВНЕМ

Что нам стоит дом построить? Нарисуем — будем жить. И всего за двадцать американских рублей в год. Это не реклама конторы, призванной обеспечить находчивым хозяевам безбедную жизнь в теплых краях. И не первоапрельская шутка. Наоборот, все в этом заявлении правда. Не без недомолвок, конечно, но правда.

Ладно, хватит темнить. Действительно, за вышепомянутую скромную сумму можно обзавестись земельным участком, построить на нем особняк по персональному проекту, обставить его эксклюзивной мебелью и даже завести слуг и/или домашних животных. Одна досада — помешаться эта роскошь будет в одном из миров **Active World (AW)**. В прошлом номере мы уже писали об этом незаурядном явлении Интернета, теперь же рассмотрим подробнее, как оста-

вить в нем свой след.

Как создать трехмерный объект на просторах одного из миров **AW**? Что для этого нужно и во сколько обойдется?

Для начала о деньгах. Упомянутая выше сумма

не является обязательной. Если помните, это размер годового взноса жителя **AW**. Но даже туристы могут создать что-то и более-менее свободно размещать на свободном пространстве привлекательной возможности не может не содержать-

зывающие секретное слово (есть у меня, правда, подозрение, что администрация **AW** и без слова может делать что угодно...).

Перейдем к собственно строительству. Здесь можно пойти двумя путями. Можно нанять бри-

The screenshot shows a web page with a sidebar on the left containing links like 'Welcome', 'How do I get started?', 'How do I register?', 'Latest Active Worlds News', and 'Additional online support'. Below this is a 'Register now!' section with links for 'How to register', 'Never reveal your password!', and 'Managing your Citizenship'. A note says 'What's New in Version 2.1?' followed by a list of changes. The main content area is titled 'Bot Ideas' and contains text about the history of the word 'bot' and a table of bot types:

Type	Description
AnimalBot	Roams or swims around. Enables "hunt" the animal games. The first one to spot the bot and submit a photo of the bot wins.
BallBot	A ball that can be kicked around. Responds to avatar gestures. Enables games like soccer.
BartenderBot	Attempts to carry on a conversation with people.

гаду строителей и заказать им все, что в голову придет. Но... не за виртуальные денежки как, например, в **Ultima Online**, а за реальные кровные рубли/доллары.

Кроме того, где еще можно самому построить архитектурный объект, не надрываясь на рытье котлованов под пальцем солнцем и не пачкаясь во всяких строительных растворах? Только в **AW!** Поэтому перейдем ко второму варианту и рассмотрим доступные средства виртуального строительства.

Здесь все просто. На сервере www.activeworlds.com в разделе **Download** лежит несколько конвертеров, позволяющих переводить созданные в **3DStudio** и **AutoCad** файлы в нужный для употребления формат. Далее совсем легко — выбираем свободное местечко и размещаем там свое творение. Правда, можно стол-



The screenshot shows a sidebar with download links for 'AlphaWorld Art and Sounds', 'Colony Alpha Art and Sounds', and 'New Metropolis Avatars'. Each section lists several files such as models, textures, and sounds.

- AlphaWorld Art and Sounds**
 - models (awmodels.zip, 595,707 bytes)
 - textures (awtextur.zip, 2,215,752 bytes)
 - avatars (awavs.zip, 106,024 bytes)
 - avatar animation sequences (awseqs.zip, 497,193 bytes)
 - sounds (awsounds.zip, 1,870,885 bytes)
 - building resety (awres.zip, 5,344 bytes)
 - new avatars (newavs.zip, 617,937 bytes)
 - new avatar textures (newavtex.zip, 171,671 bytes)
- Colony Alpha Art and Sounds**
 - models (camodels.zip, 450,168 bytes)
 - textures (cavetur.zip, 507,175 bytes)
 - avatars (caavs.zip, 141,194 bytes)
 - avatar animation sequences (caseqs.zip, 446,670 bytes)
 - sounds (casounds.zip, 187,636 bytes)
- New Metropolis Avatars**
 - avatars (metavat.zip, 198,150 bytes)

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет
Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети
Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы



DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11
Проезд: м. Новослободская
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

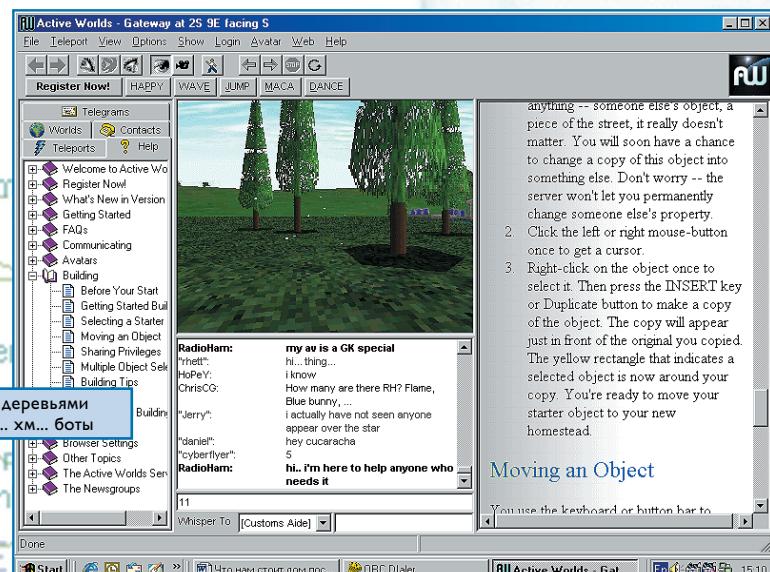
<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net

кнуться с проблемой, связанной с тем, что для каждого мира есть ограничения по типу создаваемых в нем объектов. Особые сложности могут возникнуть в том случае, если хозяева — минималисты и строго ограничили список возможных объектов. Тут уж ничего не поделаешь, единственный способ обойти это препятствие — писать письма. Глядишь, архитектурные новаторства встретят поддержку.

Ну и, конечно же, есть возможность использовать богатые запасы **artworks**, которые созданы вашими соседями за долгие годы функционирования **AW**. Расположены они там же, где и конвертеры. Трехмерные объекты, текстуры, наборы звуков, фигуры ваших воплощений — аватаров. Основная ценность данных библиотек в том, что они с гарантой по-дойдут для размещения в том мире, для которого они созданы. Дизайн, увы, не ваш.

И еще один маленький совет. Если свежепостроенный объект находится на отшибе, позаботьтесь о рекламе. Создайте в каком-нибудь людном, часто посещаемом месте телепорт в виде рекламного стендса с завлекательной надписью, а то пойдя найди шедевр на тех квадратных километрах пространства, которые захватывают развитые миры.

А теперь перейдем к заселению виртуальных строений виртуальными существами. Создатели **AW** кроме браузера распространяют также **SDK** — программку для создания ботов. Бот в данном случае — самостоятельно функционирующая в выбранном мире программа, выполняющая некоторые специальные функции. Причем она может даже не иметь видимого воплощения. Естественно, для ее создания нужно хоть что-то понимать в программировании. Вот и проверьте на себе, насколько легко создать искусственный интеллект. Можно, конечно и тут воспользоваться стандартными



библиотеками, но как это неромантично...

Вернемся к предназначению ботов и их возможностям. Функции слуг человека достаточно широки — они могут, например, управлять некоторыми процессами. Из примеров можно привести местного климатолога, ответственного за погоду и смену дня и ночи, а также диджея (которого я бы назвал, скорее, джук-боксом) — в его задачу входит исполнение песен и мелодий для услаждения слуха посетителей. Разумеется, на виртуального слугу можно возложить функции экскурсовода, информационного центра или рекламного агента. Особо продвинутые разновидности подобных созданий говорят на нескольких языках и способны отвечать на вопросы. Ну а больше всего мне понравилась идея бота-вышивалки, который выпихи-

вает из вашего мира тех типов, поведение которых кажется вам неприемлемым. Ну и последней группой этих созданий являются боты, предназначенные для создания игр. Данная категория очень размыта и включает в себя как неодушевленные предметы (типа мячей), так и разную живность. Естественно, основной особенностью данного типа объектов является их возможность откликаться на воздействия аватаров. Пнул ногой — мяч покатился. Пальнул из ружья, турист упал...

Так что **AW** содержит кучу возможностей по созданию анимированных, активных виртуальных миров. Нужны только талант, фантазия и трудолюбие — и многие мечты способны стать реальностью. Почти...

CU-ONLINE

ВЕДУЩИЙ ОПЕРАТИВНИК: Наталья ДАВЫДОВА (diminada@gameland.ru)

DUKE NUKEM ПОМНИТ О ВАС!

Cтарый друг лучше новых двух» — эта истина, знакомая каждому, как нельзя лучше подходит к такому популярному **Action'у**, как **Duke Nukem** (**DN**). Тем более что «старый друг» благодаря его авторам (**3D Realms**), периодически предстает перед игроманиями в новых ипостасях и не дает поклонникам соскучиться по своему легендарному герою. Жизнь дюкофилов «кипят» и их продолжающейся активности в Сети можно только позавидовать («белой» завистью, конечно). Не забыты ни одна из версий, начиная с **DN1** и заканчивая **Duke Nukem Forever**; Интернет-ресурсы включают множество сайтов, страниц, форумов, кланов и т.д. — и все это посвящено незабвенному **Duke'у**.

Официальные сайты:

Официальные сайты, как всегда отличаются скромностью, как в смысле количества ресурсов, так и в плане разнообразия. Первый (и основной...) — <http://www.3drealms.com> удобно оформлен, содержит все

положенные разделы: **About Us**, краткое резюме игр, список партнеров (сайты, webpages), которые поддерживают **DN**, **3Dportals Duke Nukem Forever FAQ**, а также форумы, где выделены секции **Duke Nukem Forever**. С технической поддержкой на сайте славится: **Help**, который предлагает, в общем, неплохо, но кое-какие специфичные проблемы с его помощью не решишь. С этими вопросами лучше обратиться на <http://www.concentric.net/~dhewitt/danfire> и <http://www.geocities.com/TimesSquare/realm/4086>.

Второй сайт, считающийся официальным — <http://www.duke-nukem.com/>. Его авторы — большие выдумщики (см. раздел **ChickNs Stuff**), поэтому на главной странице нас сразу же предупреждают, что сайт предназначен для публики, не лишенной чувства юмора.

В разделе **Duke: The Man** составлена биография нашего героя и его физические данные (к примеру, рост, вес, возраст, семья и т.п.), так что можно узнать немало нового. С таким же (если не с большим) юмором сделана и страница **A tribute to Duke** — <http://duke.intersphere.com>, где героя помещают в многочисленные забавные ситуации.

Ну а новостной раздел представлен вполне серьезно, также как и форумы **Duke Game Library**. В разделе **Community** перечислены Fan-сайты, кроме того, тут отыщется всеобъем-

лющий список мировых **DN**-ресурсов.

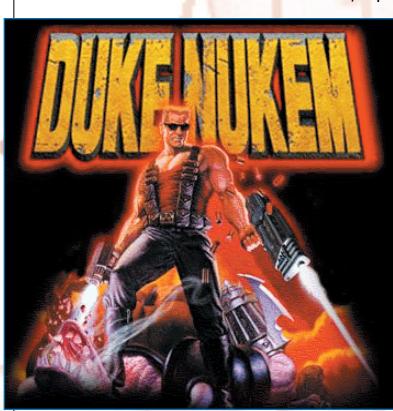
Неофициальные сайты:

Среди неофициальных узлов заметно выделяется **Duke Nukem 3D** — <http://www.erols.com/girkley/main.htm>. — добродушно оформлен, информация удобно расположена и структурирована. Здесь вы найдете дельные советы по стратегии и тактике, сюда же можете направить и собственные предложения (ох, ведь никому не чужда страсть делиться опытом...). Хорошо представлены технические ресурсы: **Shareware, Paths, Sobbot, Maps...**

Другой интересный сайт, посвященный **DN** — <http://www.3dportal.com> предлагает солидный раздел **Duke-новостей**, форумы, впечатительный список **Internet-ресурсов** по игре: начиная официальными сайтами и заканчивая домашними страницами.

Большое внимание знаменитому **Action'у** уделяют и на популярном игровом сервере **Kali**. На <http://www.kali.net/games/duke> представлено описание игры, выложена демо-версия **Duke Nukem 1.3D** (5,7 МВ), перечислены технические требования к «железу», также есть патчи к различным версиям, включая **Plutonium Pack** (**DN** v1.5). Еще здесь найдется множество ссылок на ресурсы, касающиеся **Duke Nukem**.

Форумы, Кланы, WebRing'и:





Как правило, у любого геймера (особенно у новичка) возникают разного рода вопросы или проблемы, которые не решить в одиночку. Да и зачем повторять чужие ошибки, если существуют такие полезные вещи как форумы, их можно найти во многих местах, например: <http://www.dukeworld.com/dukearena/>; <http://www.dukeworld.com/cdf/index2.html>; <http://www.3dportal.com>. Не успел задать на форуме вопрос — как получишь ответ!..

Весьма обширно представлены в Сети Кланы: к примеру, известный в кругах duker'ов Da Duke'S Pond Clan Fire. Его web-сайт — [http://www.concentric.net/~dhewitt/calanfire](http://www.concentric.net/~dhewitt/clanfire) — место интересное, как говорится «мимо не пройдешь», тут даже музыку можно послушать. Из полезного добра отметим обширную Help Zone: множество ссылок на источники, где окажут любую помощь и консультацию. Здесь же находятся свод чит-кодов для Duke 3D. Составлен список кланов (всего 35) с краткой информацией о них (иконка, название, web-адрес, E-mail, список членов). А для желающих есть воз-

можность стать членом Duke`S Pond Clan...

Здесь же находятся и кольцевые индексы (WebRing), их можно также найти и на <http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/4086/webring.htm>. Желающие «заколыевать» свой Клан или страничку заполняют форму (название, адрес web-страницы, E-mail, пароль), а если возникнут вопросы, то их можно решить, написав на ersoy@geocities.com.

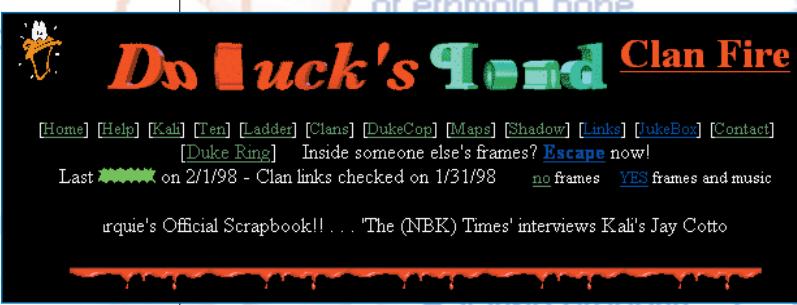
Среди известных кланов выделяется и DNA (Duke Nukem Addicts), играют на Kali, <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/6063/Index2.html>). Для любителей поболтать на сайте Клана имеется Chatroom. Кроме того, тут представлен внушительный список кодов (3D Codes). Чтобы стать членом DNA помимо заполнения стандартной формы, необходимо сообщить дополнительные сведения (сколько часов играете на Kali, какую версию игры имеете и т.п.).

Технические ресурсы:

DN-ресурсы изобилиуют кодами и картами, которые могут быть использованы как в одиночном, так и в multiplayer'ном режимах. Хорошие подборки имеются на <http://www.erols.com/girkley/frames/cheatsf.htm>; <http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/4086>; <http://www.dukeworld.com/dukearena>; <http://babtech.com/duke3D.html>

А коллекции скриншотов можно посмотреть на <http://www.duke4com> и <http://www.3dportal.com>.

Желающим скачать патчи и утилиты к различным версиям DN нужно побывать на <http://www.kali.net/games/duke/>; <http://www.digitalweb.net/>



Ч



Ч

Ч

Ч

Ч

NightZone/Index1.htm (тут можно скачать Ultra Duke Nukem 3D Starter (final), который расширит возможности игры); <http://www.erols.com/gkirkley/main.htm> (здесь же находятся и Add'оны); http://www.geocities.com/Avenues/Entertainment/games/3Dgames/Duke_Nukem/#pages.

А по адресу <http://members.aol.com/mandrill24/duke.html> предлагаются Download (ver. 1a) для Duke Match: только средний и высокий уровни kill'a. Так что главное для геймера — правильно определить свои способности и — в бой.

Web-странички:

Среди многообразия страничек, посвященных Дюку, следует отметить <http://www.dukeworld.com> — одна из наиболее всеобъемлющих Duke Nukem-pages в Сети. Здесь есть интересные новости, hints'ы, tips'ы, обзоры и downloads. На страничке «Official Duke in Black Homepage» — <http://www.dukeworld.com/dib> — дано описание оружия, врагов, имеются и downloads.

Российские ресурсы:

Особого оживления среди российских поклонников Duke Nukem в последнее время, похоже, не наблюдается. Некоторые web-странички гордично (а то и больше) давности, и, по всей видимости, тихо «отмирают».

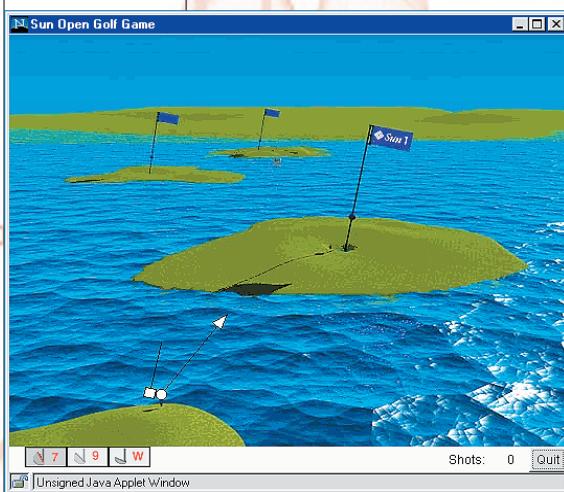
ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Татьяна ВИРЯСОВА (tvir@oic.ac.ru)

SUN MICROSYSTEMS ПРЕДСТАВЛЯЕТ: ГОЛЬФ ПО-ГОЛЛАНДСКИ

Hаверное, уже засиделись за компьютером? Пора бы и размять уставшее тело. Например, в престижном гольфе. К тому же сейчас для этого есть прекрасная возможность. Где? В Интернете, конечно!!!

Голландское отделение фирмы Sun Microsystems открыло виртуальный Гольф-клуб (<http://www.sun.nl/SunOpenGame/overview.html>). По этому адресу расположен Sun Open Golf, каковой наглядно демонстрирует уникальные возможности языка Java (кстати, Sun — разработчик Java).

На наш взгляд, это одна из лучших Java игр в Internet. Отличный интерфейс, хорошая четкая графика, игровые окна занимают весь экран монитора. При этом время загрузки — относительно небольшое для Java игр (во всяком случае, вполне можно дождаться).



Чтобы сыграть в гольф, необходим браузер, поддерживающий Java — Netscape, IE, HotJava (фирма Sun обожает именно этот браузер), операционная система Windows или UNIX. Игра пойдет на любом компьютере PC, SunTM, или любом другом UNIXTM. Для оптимальной игры также понадобятся, как минимум, 8 МБ RAM, модем 28,8 кбит/сек и... твердая рука с метким глазом.

Всем известно, что гольф — это спортивная игра с клюшками и мячом. Полем для игры служит участок пересеченной местности с площадками, на которых расположены лунки. Цель — прогнать мяч по всем площадкам к лункам и попасть в каждую из них. Побеждает игрок, сделавший это меньшим числом ударов. В сетевом гольфе цель и правила игры те же!

В виртуальном гольф-клубе Sun Open Golf игроков встречает очаровательный песик Network, он одновременно выполняет обязанности инструктора и «кэдди» (мальчика, подносящего клюшки и мячи). Гостям предлагается 4 курса игры. На первом, самом простом, площадки с лунками расположены на островках среди воды. Второй курс проходит в пустыне. Третий переносит игроков в небо, — зеленые площадки парят среди облаков. Ну, а четвертый, самый сложный курс, расположен выше — в космосе, играть придется где-то на Луне или Марсе при свете звезд. Network советует проходить все курсы по очереди, но, безусловно, вы можете и схитрить.

Пока площадки для гольфа грунтятся на компьютер (загрузка Java-апплетов все же требует времени), Network объяснит правила игры.

The Sun Open Golf Game can be played till July 28. You get the best results by taking the courses one by one. Of course you're free to choose.

Course 1 Course 2

Course 3 Course 4

Оказавшись на поле, вначале следует хорошенько осмотреться — прикинуть расстояние до ближайшей площадки, уточнить направление удара. Затем необходимо определиться с клюшкой. В Sun Open Golf предлагается всего три вида клюшек: две клюшки с железной головкой Iron 7 (подсекает мяч под небольшим углом 25°) и Iron 9 (средний угол 35°) и клинообразная клюшка Wedge (мяч летит по окружности под углом 45°). В зависимости от рельефа местности и расстояния, на которое надо послать мяч, и подбирается клюшка.

Ну, здесь все просто: равнинная местность, большое расстояние — берешь Iron 7; впереди холмы и мяч следует забросить повыше — выбираешь Wedge. Далее самый ответственный момент — подсекач мяча. Глубоко вздохните и расслабьтесь. При этом прочно держите мышь

~КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ DUKE NUKEM 3D~

РЕГИСТРАЦИЯ В КЛУБЕ

ЧЛЕНЫ КЛУБА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УРОВНИ

КОДЫ К DUKE

ОПИСАНИЕ СЕКРЕТОВ

E-MAIL

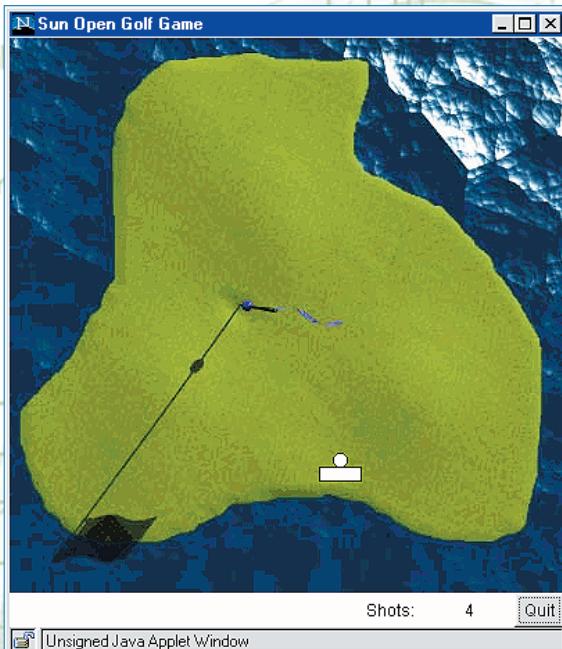
~ПЕРЕХОД НА ГЛАВНУЮ СТРАНИЦУ~

кое описание самой игры, оружия и противников.

На сайте www.3daction.net/cheats/duke3d.htm находятся читы к Duke Nukem 3D и Duke Nukem 3D: Atomic Edition.

Как видите, DN-ресурсов в Мировой Сети хватает и если ими умело воспользоваться, то можно получить немало удовольствия от новых встреч с любимым героем — легендарным Duke'ом.

CU-ONLINE



двуями руками. Будьте уверены в себе, только от этого зависит ваша победа. Зажмите курсором клюшку и, удерживая кнопку мыши, отведите ее от мяча. Чем дальше замах, тем сильнее удар. Сконцентрируйтесь, напрягите все мускулы, затем отпустите кнопку и подсекайте мяч. Не отчайтесь, если вначале пару раз промахнетесь мимо площадки. Немного тренировки и мяч обязательно окажется на зеленой площадке около лунки...

...Осталось сделать «легкий» удар, чтобы загнать мяч в саму лунку. Опять таки, выберите направление удара, развернув клюшку, и оттяните клюшку от мяча. Длина замаха пропор-

циональна силе удара. Задержите дыхание, прицельтесь и бейте, отпустив клавишу мышки. Но будьте внимательны — площадка вполне может оказаться ухабистой, и поэтому мяч, не докатившись до лунки, вдруг направится совсем в другую сторону и в результате окажется на противоположной стороне площадки.

Пройдя все лунки в выбранном курсе, зарегистрируйте результат на сервере. Задно можно ознакомиться с результатами соперников — данные о 25 лучших игроах в каждом курсе выводятся в сводную таблицу результатов.

А теперь самое интересное: торопитесь поиг-

рать в Sun Open Golf до 28 июля этого года. 23 июля фирма Sun подведет итоги, и лучший игрок получит эффектный приз. Что это будет, пока не сообщается, но надеемся, что фирма Sun Microsystems не покупаться. Чтобы заработать приз, необходимо пройти все 4 курса игры, поэтому поскорее включайтесь в соревнования и наслаждайтесь игрой!

Такой вот занимательный гольф получился у голландского отделения фирмы Sun Microsystems. С одной стороны простой, а с другой — и не очень. Да еще и призы...

CU-ONLINE

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Антон ВОРШЕВСКИЙ (gbdj@iname.com)

FSGS—ЭМУЛЯТОР BATTLE.NET

Cреди большого количества примочек к Старкрафту, есть одна, выделяющаяся своей функциональностью при удивительной простоте настройки. До знакомства с ней не верилось, что смогут запустить на Windows 95/98 собственный battle.net сервер...

Конечно, попытки создать альтернативу battle.net были, но эти программы представляли интерес только с точки зрения сетевого программиста — без компилятора С и знания сетевых протоколов было не обойтись. И вот Connex и его друзья, взяв за основу один из таких проектов, за год кропотливой работы и непрерывного бета-тестирования превратили его в Free Starcraft Game Server (FSGS) — такой, каким мы видим его сегодня.

Что же представляет собой FSGS? Это полноценный battle.net сервер, который поддерживает Starcraft, Brood War, Diablo, но при этом не запрашивает CD-ключа (поддержка Diablo II тоже обещана). Решается вопрос о поддержке и не-Blizzard'овских игр.

Несмотря на то, что FSGS пока в стадии бета-тестирования, там почти нет багов, а те, что есть — мгновенно убиваются. Об оперативности говорит тот факт, что все дыры найденные после выхода патча SC 1.05 были «заткнуты» через неделю.

Каковы требования FSGS к скорости связи? Если компьютер подключен к Сети через что-то более серьезное чем Dial-up Networking, то можно подключить свой FSGS-сервер к FSGS Interserver Network — альтернативному battle.net. Но тогда не удивляйтесь, что у вас будут играть и чатиться со-

Упс... Оказывается название поменялось, теперь это — Free Standard Game Server. Наверное, кому-то не понравилось использование слова StarCraft. Игроков: 100; Игр: 24; Серверов в Сети: 44. Немного, правда у них там 4: 23 ночи





Вот я и на battle.net-e!

вершенно незнакомые люди. Правда, на правах администратора вы сможете над ними звонко поиздеваться.

Теперь плавно переходим от слов к делу. Хотя FSGS чрезвычайно прост в установке и использовании, но все же требуется хотя бы знать, что такое Registry и иметь представление об IP-адресе. Для начала скачиваем последнюю версию FSGS для вашей операционной системы с сайта <http://www.fsgs.com> или берем существующую на момент написания статьи версию 0.6.2.2 с компакт-диска СИ. Существуют версии для Windows 95/98/NT и недавно появившаяся версия под Linux. Windows 95 и NT версии различаются, но содержатся в одном архиве.

Еще для работы FSGS будет совершенно необходим Winsock 2. Это такая библиотека для улучшенной работы с Интернет-протоколом. Если у вас Windows 98, то Winsock 2 имеется с самого начала. А для Windows 95 придется взять новый вариант с www.microsoft.com или с CD-ROM СИ. После установки Winsock 2, распаковываем архив с FSGS в нужную директорию.

На этом инсталляция завершена, осталось только сделать кое-какие настройки в Registry. Для тех, у кого ссылка на RegEdit еще не вынесена на Рабочий стол, сообщаю, что эта незаменимая программа находится по адресу C:\WINDOWS\regedit.exe. Теперь запустите FSGS, в System tray (правый нижний угол экрана) появится маленькая иконка. Откройте ее и посмотрите на строку «Your local IP is xx.xx.xx.xx». Запомните указанный адрес, теперь это адрес эмулятора

battle.net. Если у компьютера несколько IP-адресов, то явно задать нужный адрес можно создав regedit'ом ключ **«HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\FSGS\Internet Address»** и поместив туда строковое значение с нужным IP-адресом для FSGS.

И последний совет: если нет реальной сетевой карты с постоянным IP-адресом, лучше сначала установить Dial-up соединение с тем, с кем будете играть, а уже потом запускать FSGS, потому что IP-адрес для Dial-up adapter'a задается динамически в момент соединения. Чтобы узнать у какого устройства какой IP-адрес и массы другой полезной информации запустите программу winipcfg из директории Windows.

Сервер установили, теперь настроим battle.net клиента. Лучше сначала пропатчите все игры до последней версии. Затем потребуется отредактировать следующий registry ключ:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Battle.net\Configuration]

Сам себе сервер. Могу послать злобное сообщение или выкинуть пользователя навсегда

«Server List»=>«ServerIp»

«Server Version»=0x01 (DWORD key)

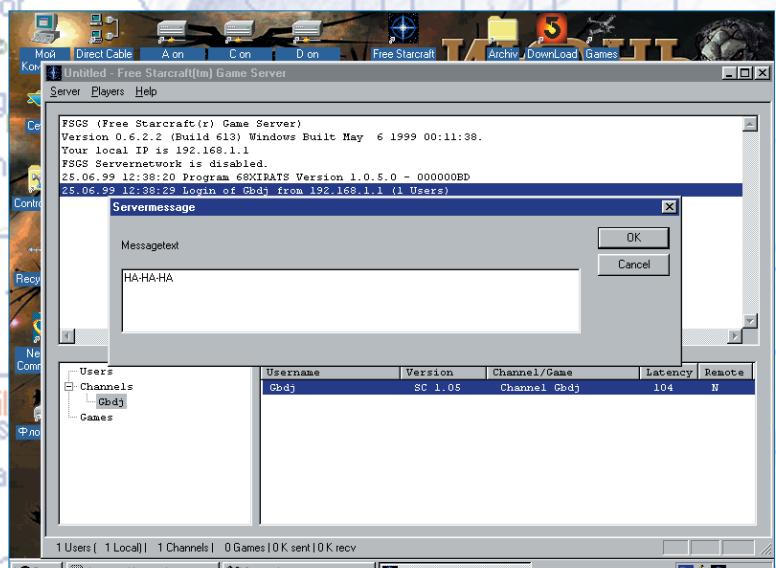
На месте <ServerIp> вы увидите список Близардовских battle.net серверов. Замените его адресом своего сервера (например, 192.168.1.1). И не забудьте создать или отредактировать параметр «Server Version». Аналогичным образом нужно настроить battle.net клиент на каждой машине. Теперь для проверки запустите Старкрафт и подключайтесь к battle.net. Можете даже поиграть в одиночку, что не весело, да и победу там даже не зачтут.

Connex пишет, что при запуске FSGS и Старкрафта на одной машине надо запускать сначала FSGS, а потом Старкрафт, иначе будет «глючить». Но в конференциях опровергают это. Короче, в одном из вариантов все должно работать в лучшем виде.

Количество игроков на FSGS ограничено только объемом оперативной памяти и пропускной способностью сети. К чести автора FSGS, программа расходует на удовление мало памяти и ее функционирование в системе почти незаметно. Как сказал один из тестеров FSGS: «Если бы Microsoft умела так писать свои программы!».

В заключении приведу еще одну цитату, ответ Connex-а на вопрос: «Ты когда-нибудь планируешь брать деньги за FSGS?» — «Во всех смыслах НЕТ. FSGS есть и будет бесплатной Программой. И если я увижу, что кто-нибудь берет плату за игру на нем, я выкину его server-ip из всех будущих версий».

CU-ONLINE



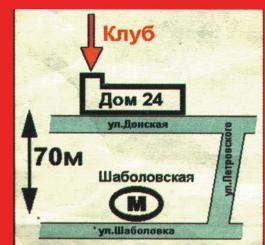
Вырежи купон
и получи в клубе
“ОРКИ”
1 час игры
БЕСПЛАТНО!

Клуб работает
круглосуточно

В нашем клубе вы всегда
можете поиграть в самые
популярные игры:
QUAKE III ARENA, NFS4,
Brood War, Mech Warrior 3
и еще более 50 игр!



Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9070



НАША ЛЮБИМАЯ ИГРА: СЕГОДНЯ ИЛИ НИКОГДА



ОЗЕГ12



C&C: TIBERIAN SUN

Платформа: PC

Жанр: Сами знаете.

Издатель: Electronic Arts (что за новость!)

Разработчик: Все еще Westwood Studios

Ведущий бывший дизайнер: Eric Yeo

Второй главный, ставший главным первым, дизайнер:

Adam Isgreen

Продюсер, который во всем этом виноват: Brett W. Sperry

Дата выхода: Если-ничего-такого-не-случится, 27 августа

Альтернатива: Аннигилирована и отправлена в космос



Eсли Westwood хочет что-то отложить (например, *Tiberian Sun*), не стоит ей в этом мешать. Если Westwood хочет при этом сделать лучшую игру всех времен и народов, то следует немедленно выразить свое несогласие с желаниями именитой команды. В противном случае эту самую игру мы не увидим никогда. Все потому, что идеальных не бывает. И наверное, совсем не потому, что такую игру невозможно сделать. Может быть, Eric Yeo и хранит где-то в глубине своей ученой головы тот самый идеал, к которому он теперь стремится в своей новой команде 7 Studios, а может, к этому идеалу уже пришли секретничающие шедевроклепы из Blizzard, и никому ничего пока не говорят, чтобы довести публику до состояния совершеннейшей ярости. Нам же пока приходится иметь дело с реальным миром, в котором даже такой примитив как некий *Tiberian Sun* вызывает шквал эмоций и слюноотделения, а также, недоверчивых возгласов на тему «Эта игра никогда не выйдет, потому что она не выйдет никогда. Почему? Да потому, что дизайнеры — идиоты, программисты — алкоголики, продюсеры хотят слишком много денег, а у Electronic Arts не хватает силы воли, чтобы взять и уволить всю эту банду». Хотите — верьте, хотите — нет, но на этот раз ОН и правда почти совсем наверняка выйдет. В конце августа.

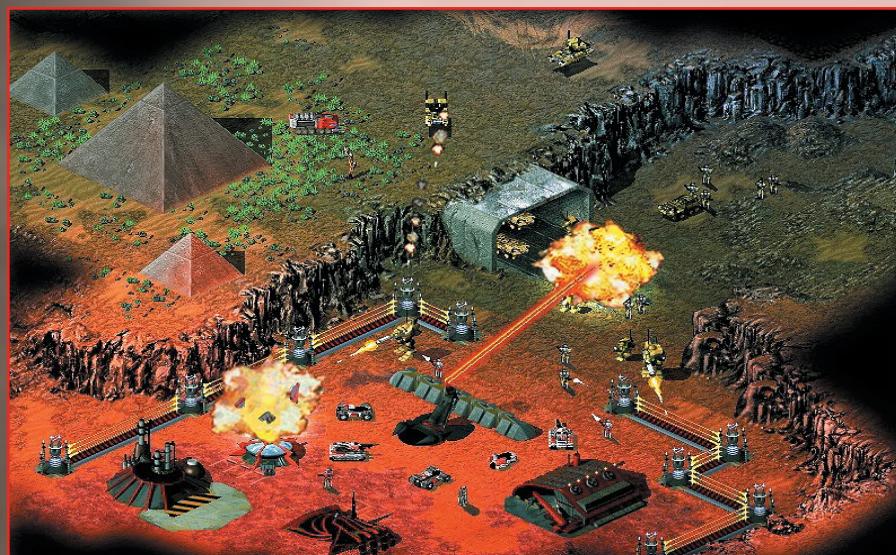
Сергей Овчинников

Ровно за месяц до долгожданного события мы в последний раз обращаемся к необъятной теме: «Что же еще такого мы НЕ знаем о *Tiberian Sun*» и вместе с вами совершим небольшое путешествие в самые темные и неизведанные уголки Вселенной Command & Conquer. После трех лет ожидания, двух посещений E3 с соответственными обязательными многочасовыми остановками у стендов Westwood, бесчисленных бесед с разработчиками и доброго десятка объявлений точной даты выхода проекта в свет, после изучения без малого нескольких сотен фанатских сайтов, посвященных игре в Интернет, - так вот, после всех этих мучений мы до сих пор еще далеко не все знаем о том, что же будет представлять из себя долгожданный TS.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ

Сюжет *Tiberian Sun* претерпел за прошедшие годы множество изменений. Первоначальная канва была достаточно проста — Westwood еще до завершения работы над оригинальным Command & Conquer составила некоторый прототип сюжетной линии, в которой уцелевшие после гибели Кейна войска NOD решили жестоко отом-

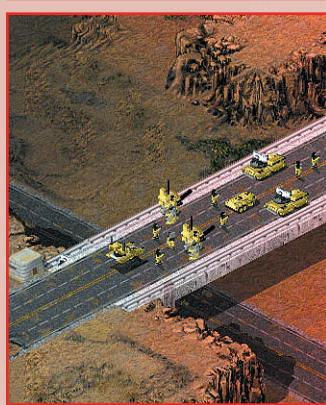




стить врагам, используя имеющееся в распоряжении ядерное оружие. Для борьбы с внезапно активизировавшимися противником GDI создала роботизированные механизмы, которые автоматически управлялись бы центральным компьютером и могли обходиться без особой помощи пилотов. Дальше слухи заплетаются в двух радикально противоположных направлениях: в первом случае эти самые роботы, благодаря знаменитому «франкенштейновскому комплексу» восстают против собственных хозяев и дальнейшие события заставляют GDI воевать на два фронта. По второму сценарию, NOD умудряется противопоставить роботам секретную разработку, полученную ими от инопланетных друзей, которые не так давно распределили по Земле споры Тибериума, чтобы подготовить планету ко вторжению. При этом предполагалось включить в игру возможность переключаться на вид от первого лица и вовевать на манер MechWarrior. Поняв некоторую абсурдность этой идеи, авторы проекта, создание которого резво шло параллельно с работой над приквелом Red Alert, решили-таки остановиться на втором варианте и активно занялись обстановкой сюжетной линии всевозможными событиями и связками, а также, новыми подробностями инопланетного следа в игре. В результате это привело

Westwood ко включению в *Tiberian Sun* третьей полноценной расы Alien'ов, повлению в концепции боев в открытом космосе, и даже потенциальный перенос действия на планету «чужих». Однако, по всей видимости, для «обыкновенного» сиквела этого оказалось слишком много, и стремительно развивавшаяся мысль разработчиков была несколько приструнена. Где-то на полпути. Инопланетяне не исчезли, но перешли из стадии активного участия в конфликте куда-то в тень. Они аккуратно подбрасывают NOD'овцам оружие и боеприпасы, справедливо считая Brotherhood главным источником хаоса на планете. На этом, по всей видимости, эксперименты закончились. В результате мы оказываемся в мире, в буквально смысле погребенном под ядовитыми тибериумовыми зарослями. Вместо инопланетян (которые навряд ли встретятся вам на протяжении всей игры) появилась неведомая раса мутантов — людей, оставшихся в заброшенных поселениях посреди зловещих ядовито-зеленых полей, и превратившихся благодаря мутационному действию инопланетного зелья в уродливых, крайне раздражительных и воинственных тварей, одинаково ненавидящих как NOD, так и GDI. Они объединились в собственную организацию и называют себя The Forgotten. Сколько бы это не казалось





неприятным, но вам как в случае с NOD, так и с GDI, непременно придется иметь с ними дело, пытаясь склонить на свою сторону. Все еще живущий и здравствующий Brotherhood of NOD прячется по пещерам и пустыням, экспериментирует с генетическим материалом, пытается использовать тибериум в контролируемых мутациях. Неожиданно вернувшийся Кейн быстро берет под свой контроль разросшуюся организацию и создает план новой войны против GDI, которая должна положить конец затянувшемуся более, чем на двадцать лет конфликту. Что касается Global Defence Initiative, то для нее прошедшие годы были трудным временем. Тем не менее, ей удалось полностью распространить свою власть над уцелевшим и не затронутым радиацией населением, обжиться в новой среде обитания, на которую действие тибериума не распространялось. Новым прибежищем человечества стали арктические пустыни. Несмотря на кажущееся отсутствие противников, военная мощь GDI росла не по дням, а по часам, а новые виды оружия становились все более и более устрашающими. На порог новой войны все стороны всту-

ОДИННАДЦАТЬ УРОВНЕЙ ЗЕМЛЕДЕЛИЯ

О воксельном движке Tiberian Sun написано и сказано ничуть не меньше, чем об остальных элементах игры. И тем не менее, кое-какие подробности оставались до последнего времени неизвестными. Игровое поле в TS — предмет особой гордости разработчиков, получилось, наверное, самым живым и интерактивным среди прочих проектов жанра. Секрет в одиннадцати различных уровнях расположения поверхности, эздачных одиннадцати слоях земли, каждый из которых может быть по воле игрока или дизайнера выкорчеван из глубины в любой момент. Разумеется, в их число входят также всевозможные горки и возвышенности, однако места для воронок, а также, для русел рек запасено достаточно. Юниты, как и положено, будут забираться в горку медленнее, чем спускаться с нее (особенно если они будут спускаться ВМЕСТЕ с этой горкой). Бонус для стреляющего сверху — банально, но, вроде, реалистично. Все разнообразие живой природы будет представлено в TS

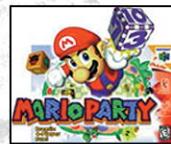


e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом.

Открылся Филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



\$79.95



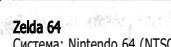
\$72.99



\$75.95



\$79.99



\$79.99



\$79.99



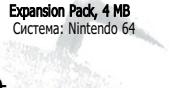
\$89.99



\$59.99



\$89.99



\$39.99



\$176.99



\$176.99



\$57.59



\$79.99



\$22.49



\$44.99



\$44.99



\$44.99



\$46.99



\$22.49

PlayStation

Gran Turismo

Sistema: Sony PlayStation (PAL)

\$26.99

PlayStation

GEX: Enter The Gecko

Sistema: Sony PlayStation (NTSC)

\$42.99

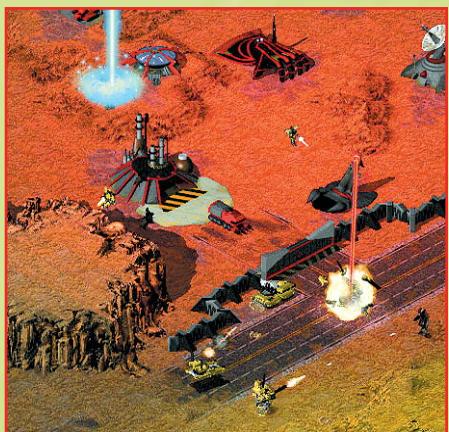
Resident Evil 2

Sistema: Sony PlayStation (NTSC)

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



тремя типами климатических зон — заснеженные равнины, пустыни и леса. Разбиваем городами и парочкой подземных миссий, и получается вполне симпатично. Собственно города, в отличие от баз, никогда никем не владеются, а лишь контролируются (например, для того, чтобы лечить солдат в госпиталях, или тренироваться в стрельбе по зданиям из лазерной пушки — вы не поверите, но от такого занятия у нее добавится experience). В каждом городе вы не только найдете нескольких жалких людышек, беспорядочно бегающих по улицам в поисках убежища, и десяток основательно раздолбаных машинок, раскрашенных будто детские воздушные шарики; как и во всяком приличном «мегаполисе» в этих поселениях будет иметься своя дополнительная власть, представленная маленьким смешным человечком в костюме, нахально называющим себя мэром. Будьте с ним поласковее, и, возможно, этот умник сможет, например, продать вам задешево какой-нибудь слегка покареженный танк, или доверит в ваше командование группу зеленых от тибериума новобранцев. Еще интереснее тот момент, что отныне вы не сможете просто командовать своими войсками с высоты птичьего полета, а будете напрямую зависеть от маленькой козявки на земле, которая

и будет воплощением Главнокомандующего. В отличие от Total Annihilation'овских командирских юнитов, вашему воплощению на Земле будет достаточно всего одного выстрела в лоб, чтобы отправиться в вечную службу к менюшкам Load and Restore. В то же время, уничтожив вражеского командира можно деморализовать армию противника и выиграть даже оказавшись в самой неприятной ситуации.

В арктических широтах реки вовсе не всегда бывают реками в прямом понимании этого слова. Периодически они покрываются льдами и превращаются в отличную альтернативу дорог и замечательный способ пробраться в тыл врага. На легких машинах или вообще пешком, поскольку под тяжелыми танками лед трескается и ломается, а дорогущие супермашины оказываются в таком месте, достать их откуда представляется весьма проблематичным занятием. Вдобавок ко всему, благодаря пресловутым одиннадцати уровням поверхности, снег местами бывает просто глубокий, а местами — очень глубокий. Так вот, в последнем еще не утонувшие гусенично-тракторные войска частенько вязнут, видимо, на срок до весны. В дополнение ко всем напастям, в мире Tiberian Sun водится немало всевозможной живности, которая не только бол-

Tiberium — минерал внеземного происхождения, обладающий невероятной деструктивной способностью, и грозящий уничтожением всему живому на планете, был впервые обнаружен, согласно легенде, будущим лидером Brotherhood of NOD, Кейном, и назван им в честь Тибера Юлия Цезаря, а по официальным источникам, был найден и классифицирован Доктором Мобиусом, одним из ведущих ученых планеты, и назван им в честь Тибра, реки в Италии, неподалеку от берега которой были обнаружены первые растения, содержащие Тибериум.

Несмотря на то, что причина появления Тибериума до сих пор остается неизвестной, многие источники указывают на то, что минерал был доставлен на Землю метеоритом, упавшим на территорию Италии в конце XX века.

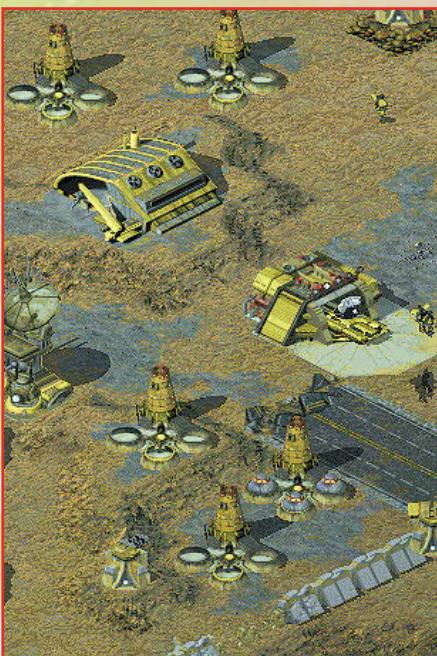
Состав:

Ниже представлен наиболее полный список веществ, входящих в состав тибериума, однако следует отметить, что помимо перечисленных веществ, в композицию минерала входит ряд веществ, современной науке неизвестных.

Фосфор: 42.5%
Железо: 32.5%
Кальций: 15.25%
Медь: 5.75%
Кремний: 2.5%
Неизвестные элементы: 1.5%

Ранние исследования конца XX века установили в целом негативное влияние тибериума на здоровье человека, на дыхательную, иммунную и половую системы, а также на ДНК. В начале девяностых годов от тибериума, быстро распространявшегося по миру, в той или иной степени пострадало до 60% населения земного шара. Тибериум пагубно воздействует на флору и фауну, вызывая мутации и адаптируя растительный мир к новой среде обитания.

Наибольшая площадь заражения тибериумом наблюдается в Европе, Южной Америке и Африке, отмечено, что заражение в большей степени касается средних и приэкваториальных широт. Тибериум распространен в двух разновидностях — стандартной и концентрированной. В то время как первая окрашивает растения в зеленый цвет и не слишком токсична, вторая более склонна к синему цветовому спектру и обладает весьма высокой токсичностью, а также склонностью к цепным реакциям. В последнее время особую ценность приобретает синий тибериум, благодаря своей невероятно высокой энергоемкости. Сбор синего тибериума сопряжен с невероятной опасностью, но приносит больший доход. The Forgotten умудряются собирать синий тибериум в огромных количествах, что позволяет им поддерживать свою экономику и техническое оснащение на сравнительно высоком уровне.



Герои нашего времени:

В ролях *Tiberian Sun* заняты несколько достаточно известных актеров, а бюджет снятого Westwood мини-кинофильма составляет порядка миллиона долларов. И если раньше компания значилась в списке самых лучших создателей 3D-заставок, то теперь она легко может превратиться и в законодателя мод в съемках на синем фоне. В новом шедевре есть все — драки, грандиозные сражения, погони, драматические развязки и забавные диалоги. А вот и главные герои:



Keen: Лидер Brotherhood of NOD, поставивший своей целью стать единственным диктатором на планете. Кейн первым разгадал основные свойства тибериума и вместе со своей организацией провел гигантскую научную работу над способом получения энергии из минерала. После того, как разработка была не слишком любезно «приватизирована» властями, ушел в подполье и сумел выстроить огромную полурелигиозную сеть NOD, поднявшую восстание против сил GDI по всей Европе. Восстание было жестоко подавлено, а сам Кейн погиб под руинами храма центральной организации NOD. Спустя двадцать лет он каким-то образом восстал из мертвых и быстро вернул себе власть,

чтобы вновь побороться за передел мира. Его нынешние мотивы и планы неизвестны.



Slavik: Молодой сподвижник Кейна, родившийся на Балканах спустя год после первой тибериумовой войны и со временем в отсутствие Кейна превратившийся в прирожденного лидера, принявшего командование несколькими отрядами NOD. После возрождения Кейна из пепла занял благодаря своим

талантам место рядом с ним. В той или иной степени ваш главный персонаж.

Cabal: Новая компьютерная сеть Brotherhood, построенная в противовес системе EVA у GDI. Как ни странно, обладает характером, притом весьма скверным.

Hassan: Отсутствие Кейна стало лидером Brotherhood of NOD, и пытался противостоять Кейну на пути к воссоединению Братства. Первостепенной задачей Кейна стал вопрос о том, как убрать Гассана и его верных людей из верхушки NOD.

Генерал Соломон: Главнокомандующий военными силами GDI, который некогда возглавлял последнюю атаку на храм NOD во время ервой тибериумовой войны. Пытается подавить Кейна и его сторонников, но в конечном итоге оказывается на склоне смерти.

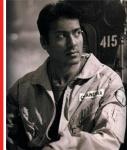
Umagaan и Tratos — лидеры Forgotten, расы мутантов, зараженных тибериумом. Чрезвычайно неприятные и резкие личности, и одновременно столь полезные для обеих сторон союзники. Осторожнее, совершенно неизвестно, что они замышляют.

мовой войны. В *Tiberian Sun* эту роль исполняет знаменитый James Earl Jones, голос Дарта Вейдера в «Звездных Войнах».



Лейтенант Michael McNeal: Молодой и талантливый командир, эдакий Индиана Джонс и Шварценеггер в одном лице, — основная надежда GDI на поле битвы. Умеет быстро и правильно просматривать ситуацию и всегда принимает верное решение. С ним ассоциируется игрок у GDI.

Chandra: Обаятельный командир, пришедший на место красотки Тани в Red Alert.



Umagaan и Tratos — лидеры Forgotten, расы мутантов, зараженных тибериумом. Чрезвычайно неприятные и резкие личности, и одновременно столь полезные для обеих сторон союзники. Осторожнее, совершенно неизвестно, что они замышляют.

тается под ногами и весело скачет/ползает/летает по окружающей местности, но и активно вспоминает обязанности песчаных червей. Намек ясен, я полагаю. Проблема лишь в том, как распознать.

ЖИЗНЕННЫЕ ПРИНЦИПЫ

Строительство базы основывается на всем известном принципе — главное, чтобы хватило электричества. Симпатичное дополнение, подсмотренное Westwood в реальной жизни советских управдомов — возможность выбирать свет, где и когда заблагорассудится. Разумеется, скромненная энергия немедленно будет направлена на нужды вашего ВПК. Совершенно новая система развития зданий у GDI позволяет вам нацелять на них расширения в заранее спланированные для этого слоты. Как правило, каждое здание имеет 3-4 свободных расширения, а количество доступных усовершенствований порой достигает десятка. Благодаря чему проявляется нелинейность игрового процесса. Милые футуристические навороты добавляют миру TS колорита. Так, например, NOD в компенсацию отсутствию upgrade'ов может обновить базу симпатичными энергетическими заборчиками.

Наиболее важный для игрового процесса свежий момент в *Tiberian Sun* — получение опыта вашими юнитами. В зависимости от того, когда, сколько и кого уничтожил ваш подопечный, ему постепенно будут присваиваться новые звания, выливающиеся в результате во множество бонусов — увеличение скорости передвижения, меткости, толщины брони, сферы обзора. Забавнее всего то, что побывавшие в боях юниты не просто будут становиться лучше и мощнее, они будут ощущать свое превосходство над новичками. Начнут строить из себя начальников, командовать, устраивать смотры и правильно (по их разумению) выстраивать подчиненных на поле боя. Все это должно быть чрезвычайно забавно, особенно если вышеупомянутый момент можно будет каким-либо об-

разом выключить в ответственный момент.

На замену морским юнитам из Red Alert в новой игре пришли военные соединения на воздушной подушке, способные передвигаться над реками и озерами. Доступные только GDI, они относительно слабы и уязвимы. В то время как GDI играет с новыми технологиями, NOD аккуратно заимствует их у дружественных пришельцев. Добрая половина снаряжения последователей Кейна снабжена всевозможными усовершенствованиями, неземного характера и убойной силы. Взять хотя бы Banshee — симпатичную летающую тарелку, снабженную сдвоенной лазерной пушкой, быструю и неуязвимую. Или свежеиспеченные киборгов, которым никакой тибериум нипочем, напротив, он придает им сил и восстанавливает здоровье.

Касательно супероружия. Поскольку раздолбай из NOD посеяли где-то весь свой ядерный запас, придется им обходиться без угрожающих запусков и атомных грибов. Разумеется, инопланетные друзья не оставили бедняжек без новой игрушки и предложили взамен бомбу... тибериумовую. Она летит и взрывается как самая заурядная ядерная, рассыпая вокруг себя смертельную дозу самой ядовитой эссенции, которая убивает все живое и порядком разлагает коррозией здания. Ответ GDI не столь изощрен, но вполне эффективен. Новейшая разработка лабораторий союзников под названием Cluster Bomb состоит из десяти взрывных устройств, сеткой накрывающих вражескую базу, но далеко не всегда попадающих точно в цель.

Структура миссий в *Tiberian Sun*, как любят выражаться разработчики, нелинейна. Однако сама система невероятно проста. Каждая из сторон имеет в своем расположении два класса миссий — стандартные и дополнительные, побочные. В то время как выполнение всех двадцати основных заданий приведет вас к победе (хотя и весьма нелегкой), миссии побочной линии пред-

назначены не для того, чтобы развлекать заскучавшего игрока на манер Dungeon Keeper 2, а для того, чтобы дать ему возможность с большим комфортом расположиться в миссиях основных. Расклад этих самых дополнительных миссий каждый раз будет различным, и вы сможете действовать сразу нескользкими путями, чтобы облегчить себе жизнь. Наиболее стандартные из таких миссий заключаются в том, чтобы уничтожить тот или иной сверхтяжелый юнит на базе врага, убрать уникальное здание, перерезать пути доставки подкреплений к противнику, возвести небольшой бастион, который сможет отвлечь на себя огонь в то время, как основные силы окапываются в тылу, и так далее. Вдобавок ко всему, появление множественных заданий в каждой миссии позволяет более широко и детально планировать свои действия, делая структуру миссий чрезвычайно похожей на любимый многими Tie Fighter. Primary, Secondary, Bonus Objectives — все эти прелести обретают реальные очертания в *Tiberian Sun*...

Надо все-таки где-то остановиться, хотя рассказывать даже после десятков публикаций еще можно очень долго, постепенно раскрывая все новые и новые детали этого, наверное, самого крупного RTS-проекта в истории компьютерных игр. Выход столь долгожданной игры не может не востревожить сердце старых фанатов. Даже для бессовестных продюсеров из Westwood доброе имя Главного Сериала значит очень много. Слишком многое вложено в этот проект, чтобы позволить ему провалиться. Слишком хороша идея, слишком хороши нововведения. Даже капельку устаревший движок, и то по-своему хорош. Зернистый, но красивый, не слишком детализированный, зато интерактивный. Милый. Милый *Tiberian Sun*. Играть будем все, причем взахлеб, и уже совсем-совсем скоро. Если, конечно, Westwood не захочет опять что-нибудь отложить. Или сделать абсолютно идеальную игру.

СН PREVIEW

Суперконкурс: Что Мы знаем о Command & Conquer?

Журнал «Страна ИгР», компании Soft Club, Electronic Arts и Westwood Studios представляют конкурс по Вселенной Command & Conquer для настоящих фанатов лучшей стратегии 1999 года!

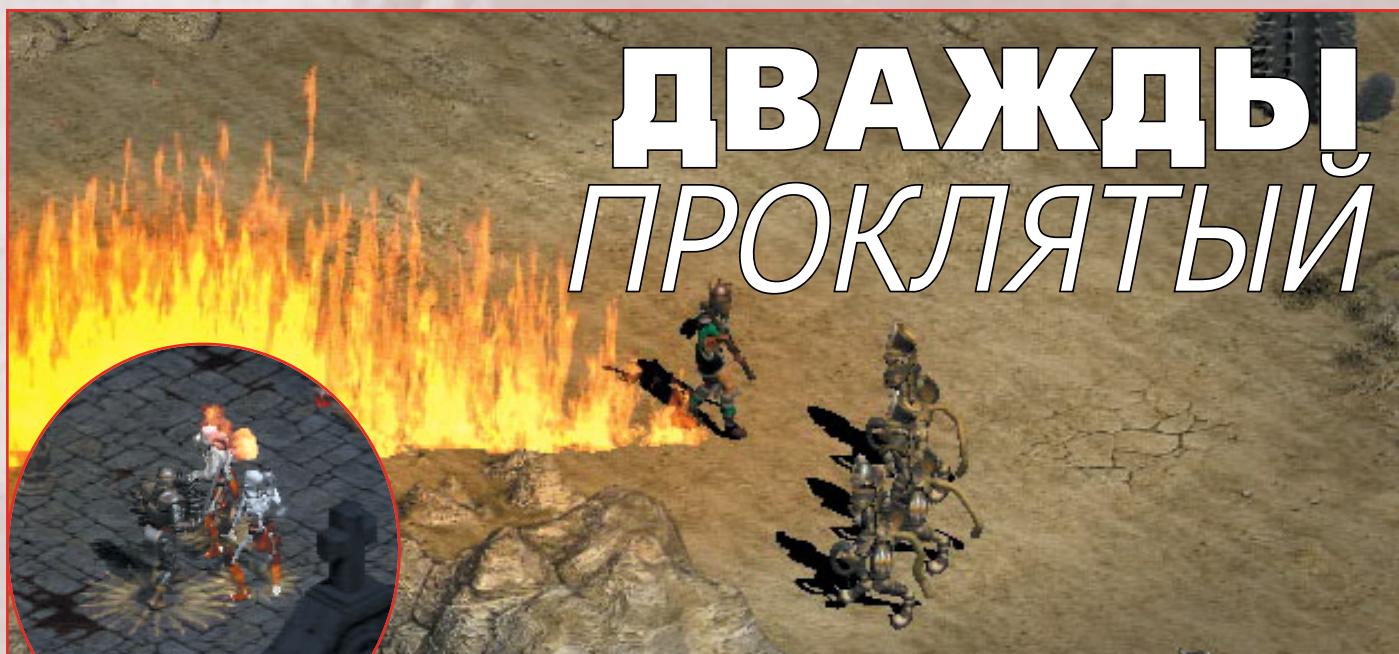
Пять читателей, первыми приславшие правильные и полные ответы на наши элементарные вопросы, первыми в России получат лицензионные кробки *Tiberian Sun* от компании Soft Club, а победитель будет награжден медалью от самих разработчиков!!!

Итак:

1. Назовите все игры (включая expansion pack`ы) Вселенной Command & Conquer, выпущенные Westwood Studios.
2. В какой из игр серии в секретной миссии встречались огромные муравьи?
3. Как на самом деле называется вторая, синяя разновидность тибериума в *Tiberian Sun*?

Ответы на вопросы присыпайте по адресу: 101000, а/я 652, обязательно с пометкой «На конкурс *Tiberian Sun*». Подведение итогов состоится в конце августа.

ДВАЖДЫ ПРОКЛЯТЫЙ



DIABLO II

Платформа: PC, Mac
 Жанр: action+RPG
 Издатель: Blizzard Entertainment
 Разработчик: Havas Interactive
 Альтернатива: Nox, Diablo, Gorky 17,
 Septerra Core

Требования к компьютеру:
 Pentium 200, 32 MB RAM,
 3D-акселератор, Win95/98
 Интернет: <http://www.diablowii.net>
 Дата выхода: Рождество 1999 года



Y

Юрий ПОМОРЦЕВ
Сергей АРЕГАЛИН

видев эту статью, внимательный читатель наверняка проникнется резонным вопросом, смысл которого будет следующим — «а не зачастили ли мы?»? Действительно, блокбастеру, неспешно собирающемуся в мастерской под названием Blizzard, была посвящена не одна публикация, и всей доступной информацией мы делились щедро, без утайки, но... Но появилось у нас праведное желание собрать всю эту разношерстную плеяду воедино и привести под одну расческу, дополнив, насколько это возможно, новой информацией. А потом, рассматривая все вкупе, попытаться проанализировать и сделать выводы, тем самым поставив жирную точку в цикле статей-предвестников **Diablo II**.

СЮЖЕТНАЯ СВЯЗКА

Говоря о **Diablo II**, без реверансов в сторону первой части обойтись невозможно, и начнем мы наше повествование именно с такого экскурса (или обращения к истокам, как будет угодно).

Вернемся к тому, что творилось на экране после ритуального действия под названием «омовение тела главного героя в кровавом фонтане убиенного Диабло». Догадались о чем мы? Правильно, о финальном ролике. Откровенно говоря, это самый финальный ролик был эпизодом чистой воды. Обычно кадры заключительной анимации прилично намекают на продолжение сериала и ненавязчиво так приглашают к ожиданию анонса энной части игры. Но это обычно. А вот **Diablo** своим кратким «final movie» не только дал понять, что злополучия в Тристраме — это лишь начало настоящих неприятностей, но и безапелляционно перечеркнул все долгие и настычевые старания главного героя, сведя их к банальному «за что боролись, на то и напоролись». Как вы помните, после смерти сына короля Леорика бессмертная душа Диабло — Повелителя Ужаса — благополучно переселилась в тело «победителя», тем самым заполучив отличную новехонькую материальную оболочку. Еще бы, поди плохо быть гогье двадцатого с гаком уровня!.. Итак, одержав пиррову победу, мы не только дали Злу еще один шанс, но и значительно приумножили его силы.

В **Diablo II** придется расплачиваться за совершенные ошибки и всеми силами помешать Диабло найти своих двух братьев — Мефисто и Баала. Эта парочка, как и следовало ожидать, равно как и их ужасный родственник, не отягощена высокими моральными принципами и не просьжет жестоко поглумиться над нелепыми людьшками. Мораль проста — если сродственники таки соберутся «на троих», то хлопот потом не оберешься. Поэтому задача главного героя **Diablo II** носит профилактический характер (болезнь надо предупреждать, а

не лечить!) — не дать Злу слиться воедино. Аминь.

ГЕЙМПЛЕЙ НАРУЖУ...

Революции никто не обещал и поэтому ее не будет. Ребята из Blizzard честно и открыто (что, вообще-то, им не свойственно) говорят во всеуслышанье о том, что игра в самом общем смысле останется прежней. То бишь «все, за что мы любили оригинальный **Diablo**, будет присутствовать и в **Diablo II**». Так ли это есть на самом деле? Не совсем, так как лукавят близзардовцы, лукавят. А точнее, просто нарываются на комплименты — если после прочтения этой статьи вы не найдете десятка принципиальных базовых отличий между первой и второй частями игры, то это значит, что кто-то полностью утратил способность профессионально за-

ниматься своим делом — либо ваши покорные, либо Blizzard. Что, надо сказать, весьма печально и в том и в другом случае. Но будем оптимистично верить в лучшее и приступим к обещанному «приведению под расческу».

Итак, как это выглядит. Движок **Diablo II** по-прежнему базируется на спрайтовых изображениях и использует косоугольную перспективу. Но есть и отличия. Во-первых, за счет новой «фиши» — поддержки акселераторов (OpenGL) — были реализованы очень качественные эффекты, такие как прозрачность, блики, динамическое освещение, параллакс и стандартное сглаживание. «Очень качественные» — это если сравнивать с первой частью игры, где, например, прозрачность (ох, как хочется взять это слово в кавычки!) была реализована, пожалуй, самым тривиальным способом — изображения в шахматном порядке выкидывались пиксели. Дешево и сердито и очень даже неплохо для 1996 года. А для 1999 (а того гляди и 2000) года от рождества Христова такой номер уже не пройдет, поэтому и было принято решение превратить «шахматную» прозрачность в прозрачность «нормальной». А это, в свою очередь, сделало очень желательным наличие акселератора. Дополнительно к эффекту прозрачности появились и некоторые другие, как, например, уже перечисленные блики и сложное динамическое освещение. Говорить по этому поводу можно долго, но лучше просто повнимательнее рассмотреть скриншоты. Без вопросов — **Diablo II** в графическом плане на несколько порядков красивее и привлекательнее своего предшественника, который и сам был неплох без всяких поправок «для своего времени».

Секретный уровень с боевыми коровами. Прикол разработчиков, которым, наверное, уже немного приелась мрачная готическая атмосфера игры...





Кстати, наличие акселератора — опционально, т.е. в принципе можно обойтись и без него, но это будет стоить определенных жертв (см. врезку).

...И ГЕЙМПЛЕЙ ИЗНУТРИ

Три героя *Diablo* являли собой стандартный набор, стандартнее которого и не придумать: воин, маг и пулковка-лучница, которая и оказалась наиболее сбалансированным и по сути оптимальным персонажем, совмещающим в себе преимущества обоих классов и к тому же способным вышибать дух из противника на «дальней границе зоны поражения».

Diablo II представляет на выбор пять персонажей (варвар, некроманサー, волшебница, амазонка и паладин), причем старых знакомых здесь уже не встретить. Больше того, выделить среди этой пятерки стандартизованные варианты персонажей уже невозможно — все они стали, как бы поточнее выразиться, более комплексными и тонкими в плане баланса, т.е. все преимущества скомпенсированы недостатками и наоборот.

Если откинуть частности (например, базовый скайл, который, впрочем, и не был жизненно важным, и ограничения по росту тех или иных характеристик), то трех героев из *Diablo II* можно считать точными копиями друг друга, отличающимися лишь начальными базовыми параметрами, да анимацией. Никто не мешал вам «изготовить» из воина полупрофессиональную лучницу, постоянно вкладывая пять драгоценных очков, получаемых после повышения уровня, исключительно в dexterity. В итоге несчастный Диабло падал ниц, нашпигованный стрелами, пущенными отнюдь не женскими тонкими руками, а мускулистыми ручищами громилы-воина. По этой же схеме из лучницы взращивался маг, а из мага — мордоворот-вышибала и так далее.

Совсем другое дело *Diablo II* — разница между различными классами персонажей здесь колоссальна. Но этого мало. Отличаться будут даже два персонажа одно-

А ВСЕ МОГЛО БЫ БЫТЬ ИНАЧЕ...

Работа над *Diablo* началась еще четыре года назад, в далеком 1995 году. Тогда не слишком известная компания под названием Crondor (в будущем Blizzard North) ломала голову над проектом для PC, который стал бы «лучшим ролевиком с графикой высокого разрешения» и т.д. и т.п. Финалом их творческих мук и стал *Diablo*...

Но был этот *Diablo*, что называется, «Федот — да не тот». Вы не поверите, но игра задумывалась как походовая!!! Все дело в том, что Crondor делала игры для консолей, а там понятия RPG и походовость крепко переплетены. Ну а стереотипы, как хорошо известно, ломаются очень и очень долго.

И настал тот великий день, который решил судьбу будущего бестселлера. Озаривший одного из работников компании вопрос «А почему бы нам на зареáltаймить проект?» был встречен всеобщей поддержкой. Голосование было единогласным, прямо как на бесконечных Съездах Партии в старые «союзные» времена.

Светлая голова, спасибо ему искреннее... А то бы играли сейчас в походовый *Diablo* и ждали не менее походового *Diablo II*...

го класса и одного уровня, и чем выше уровень, тем более заметна будет разница. Все это стало возможным за счет разветвленной и сложносоставной системы скиллов и заклинаний, подробнее о которой пойдет речь ниже.

Старых, прокаченных всевозможными тренерами и крэками персонажей, естественно, перенести в *Diablo II* нельзя. Причин на то множество, и называть их, по-видимому, нет необходимости. Придется начинать все с нуля, с любовью и нежностью выращивая свое паладинисто-некромансеровское чадо. По непроверенным



данным героя могут достигнуть непомерных по меркам первого *Diablo* уровней (тренеры не в счет, речь идет о честной игре), скажем, сорокового, а то и выше. Быть может, произошла определенная деноминация experience point'ов, и бывший двадцатый уровень соответствует новому сороковому? Ответа на этот вопрос, увы, нет, но зато доподлинно известно, что даже самому прокаченному и навернутому по последнему слову тристромской техники персонажу всегда найдется работенка. Помните один из основных козырей игры — генерацию уровней и набора квестов? Эта система, без всяких сомнений, будет применяться и в *Diablo II*, только уже в заметно более продвинутом варианте. Ее основной задачей станет синтез таких подземелий и заданий, чтобы никто не остался без интересного дела — и, скажем, волшебница первого уровня, и некроманサー уровня эдак пятидесятиго.

Беглый взгляд на интерфейсную панель тут же выхватывает знакомые элементы — два до боли знакомых больших стеклянных сосуда с маной и жизнью, иконку текущего заклинания (почему-то в количестве двух штук, так что есть еще над чем поломать голову) и четыре слота для быстрого применения предметов (например, снадобий и скроллов). На этом знакомые элементы заканчиваются, уступая место незнакомым объектам. Например, двум прогресс-индикаторам, о назначении которых мы и расскажем. Итак, первый индикатор отображает выносливость персонажа, которая расходуется на... бег. Да-да, в *Diablo II* персонажи могут бегать и, судя по демонстрационным роликам, весьма и весьма шустро. По крайне мере амазонка способна задать такого стрекача, что не только от противников, но и от шального файрболла сможет убежать. Так вот, выносливость при беге будет быстро падать, что отразится на соответствующем индикаторе. Впрочем, сказанное верно только для боев, в городах же выносливость при беге не уменьшается, что дает возможность быстро добираться из одного конца города в другой. Назначение второго индикатора более тривиально — он показывает, сколько еще оста-

Смена суток — не только визуальный эффект. Некоторое оружие более эффективно применять ночью, нежели днем (*moon blade*); так же только под покровом темноты выходят на охоту определенные монстры...

Освещение вокруг персонажа стало реалистичным и теперь действительно играет значимую роль. Раньше было достаточно просто выкрутить ручки яркости/контрастности у монитора — и вот тебе шлем с light radius = бесконечность...



лось персонажу загубить грешных душ, прежде чем повысится его уровень. Полезная штука — вспомните, как зачастую вовремя оказывался в пылу боя «level up», при котором восстанавливались до максимума жизнь и мана. Или наоборот — когда накачиваешь персонажа до максимума пузырьками со здоровьем и маной, а он возвратил мертвое, да скакни на следующий уровень. В *Diablo II* этот процесс должен стать более контролируемым.

Помимо бега появилось и еще одно новшество — задание waypoint'ов или контрольных точек движения персонажа. Таким образом можно генерировать сложные маршруты для сложных маневров, которые, как известно, являются самыми главными приемами в военном деле. И, завершая разговор о перемещении персонажа, приведем еще одну благую весть — в *Diablo II* предусмотрена возможность быстро перемещать главного героя между локациями. Речь идет точно не о телепорталах (хотя и они, конечно, никуда не денутся), а, видимо, о неком экране глобальной карты, который и будет предназначен для быстрой переброски персонажа и позволит сэкономить часы на маршрутах по уже пройденным подземельям (а сие была прямо-таки напасть первого *Diablo*). Как эта штука будет работать, доподлинно не известно, равно как и не известно, почему тогда не отпадет необходимость в порталах. Быть может, ее нельзя использовать в случае, если рядом носится выводок монстров?.. Но не будем забираться дальше на скользкую стезю догадок, а перейдем к вещам менее призрачным.

Продолжая разговор об интерфейсе, замолвим словечко и об управлении персонажем. Если говорить открыто, то для нас до сих пор остается загадкой, почему загородные средства масс-медиа столь спокойно и прохладно отреагировали на такой архиважный момент, как автоматический бой по одному щелчку мыши, или, как он называется в оригинале, «one-click auto-fire». Это же получается, что не нужно теперь до гангrena на указательном пальце щелкать левой кнопкой мышки! Чуть перефразируя героянию Н. Мордковой — «Это у них там на Западе собака друг человека, а у нас — мышь друг человека», которая от такого издевательства

может и склеить свои электронно-механические лясти!

Из разряда «мелочи, а приятно». Статистика, как известно, не знает ответа лишь на два вопроса: 1) сколько в мире стульев (см. бессмертное произведение И. Ильфа и Е. Петрова) и 2) сколько колец и амулетов было потеряно из-за плохого освещения в первом *Diablo*. Теперь, дабы избежать досадного казуса, при нажатии на клавишу «tab» все лежащие на полу предметы подсвечиваются. Так же ведется серьезная работа по поводу счетчика стульев...

Обмен вещами в *Diablo II* из шаманского танца вокруг разбросанных предметов превратился в культурный товарно-денежный обмен, которому был выделен отдельный экран (между прочим, inventory стала теперь практически неограниченной — долой «I've got upon some of this stuff!»). Особенно удобно торговаться/обмениваться в гильдиях... Ага, добрались и до этого кардинального новшества. Итак, гильдии — некая коалиция игроков со схожими интересами. Или национальностью. Или ве-роисповеданием. Или музыкальными предпочтениями. Или ориентацией — а что, воинствующая гильдия амazonок-феминисток, это звучит! Объединенные под крылом Главы Гильдии (*Guild Master*), участники могут спокойно себя чувствовать за крепкими стенами, не опасаясь нападения (из ворот гильдии может попасть только «свой», знающий правильный пароль и числящийся в списке участников данной гильдии), хранить без опаски накопленные скопища и ценности, торговать или обмениваться предметами и просто обсуждать коварные секретные планы, как задать широку тем же не в меру разошедшимся амazonкам. Но за такое спокойствие и гарантированную безопасность необходимо отстегивать некоторую сумму Главе Гильдии. Немаловажно, что стать Главой Гильдии может любой участник, так как в мире *Diablo II* царят полная демократия, и кандидаты на почетный (и весьма доходный) пост утверждаются общегильдейским голосованием. Очевидно, что гильдии в *Diablo II* — это некий аналог привычных кланов, находящихся полностью на легальном положении и всячески поддерживаемых разработчиками.

Монстры не появляются из воздуха, а регенерятся из определенных «гнезд». Уничтожив такое «гнездо», вы навсегда истребите выводок.



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом.

Открылся Филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



\$20.99



\$25.99



\$20.99



\$18.99



\$20.99



\$45.99



\$11.00



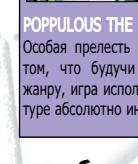
\$13.99



\$47.99



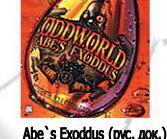
\$22.99



\$20.99

DUNE 2000 (рус. док.)

Издатель: Electronic Arts



Abe's Exoddus (рус. док.)

Издатель: GT Interactive

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

X-Files: The Game (рус. док.)

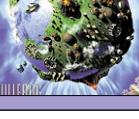
Издатель: Electronic Arts

SIMCITY 3000

Продолжение легендарной серии игр, симулятор жизни современного мегаполиса.

POPULOUS THE BEGINNING

Особая прелесть игры заключается в том, что будучи стратегической по жанру, игра использует в своей структуре абсолютно иные элементы.



СКИЛЛЫ VS СПЕЛЛЫ

Самым сложным для понимания в системе магии *Diablo II* оказалось осознание различия между спеллами и скиллами. Больше всего смущает то, что и те, и другие расходуют магию (а то и специальные предметы!). В чем же разница? Давайте разбираться по пунктам:

- 1) Заклинания больше нельзя выучить из книг. Книги будут играть роль подборки скроллов.
- 2) Скиллы уникальны для каждого класса персонажей. Правда, из этого правила есть редкие исключения, которые, впрочем, лишь подтверждают правило.
- 3) В отличии от скилла уровень заклинаний повышать нельзя (более подробно о повышении уровня скиллов мы еще поговорим).

Уловили разницу? Тогда еще порция информации — скиллы бывают пассивные и активные. Все кристально ясно — пассивные скиллы действуют постоянно с момента приобретения (например, уклонение от ударов — для амазонки или уменьшение сопротивляемости к магии холода у противника — для волшебницы), а активные — только тогда, когда скомандует игрок (файрболлы, удары молнии и пр.).

И эта картина ясна? Тогда добавим еще пару штрихов. Во-первых, все скиллы делятся на три группы для каждого персонажа и имеют древовидную структуру (см. пример со скиллами волшебницы). Во-вторых, как уже было сказано, уровень каждого скилла можно повышать, добавляя одно очко после повышения уровня (нечто подобное было и в *Diablo*, когда читалось несколько книг с одним и тем же заклинанием для совершенствования оного, и каждое прочтение требовало большего значение magic). Но усиление имеющегося скилла лишает возможности выбора нового! И, окончательно затуманим картину, не всяким полученным

Эффекты и еще раз эффекты. Обратите внимание на круги на воде, которые образуются от капель дождя.

ДЕРЕВО СКИЛЛОВ ВОЛШЕБНИЦЫ

Вообще-то на данный момент известны почти все скиллы и заклинания всех персонажей, но приводить их целиком нет смысла — во-первых, из-за неполноты, а, во-вторых, не руководство, все-таки, пишем. Особо страждущих отсылаем к очень любопытному сайту с говорящим названием www.diablolii.com — на нем в разделе «news» можно найти всю необходимую информацию. А пока для того чтобы вы имели достаточное представление о скиллах, приводим следующий пример.



скиллом можно сразу же пользоваться. То есть пользоваться-то можно, но только в урезанном варианте (эдакая shareware trial version), в полном объеме использовать скилл будет можно лишь по достижении определенного уровня. Вот и думай, что лучше —

взять новый продвинутый скилл, который пока что заметно «урезан», или усилить старенький скилл... Чувствуете, какой простор для развития? Вот отсюда и следует, что два, скажем, паладина двадцатого уровня будут владеть совершенно разными скиллами и, соответственно, вести себя в бою тоже будут по-разному.

Ну что еще сюда добавить? Наверное, информацию о переоценке ценностей по сравнению с первой частью игры. Речь пойдет не о золоте, а о более дорогих вещах — мане и жизни. Восстановление обеих в *Diablo II* превратится в серьезную проблему, так как возможность покупать в неограниченном количестве пузырьки с регенераторами будет отсутствовать! Что делать? Собирайте реагенты и творите собственные смеси или просто ждите, пока оба сосуда потихоньку ни наполнятся. Кстати, заклинание heal теперь работает с куда меньшей эффективностью. Ситуация, однако!..

ТРИ АКТА ПЛЮС ФИНАЛ

Мир *Diablo II* состоит из четырех крупных населенных пунктов, каждый из которых подобен по масштабам старому добру Тристрому и его подземки. Любопытно, что сами разработчики не любят сравнивать новые города с единственным городком первого *Diablo*, мотивируя это тем, что «нельзя сравнять яблоко и апельсин», мол, кому что больше нравится. Но если сравнивать их исключительно по размерам, то тут наблюдается определенное сходство. За сие говорит и тот факт, что на каждый город выделяется один компакт-диск. Итого выходит четыре диска: три акта и финал.

Первый акт берет начало в городке, сильно смахивающем на Тристрому. Это сходство дополнительно усиливается за счет некоторых NPC, которые благополучно перекочевали из оригинального *Diablo* (например, старейшина Cain). Второй акт стилизован под древний Египет, и противники тут подстать — всевозможные мумии да песчаные змеи. А вот и пикантные подробности — среди прочих, на пути главного героя встретятся и некие легкомысленные создания женского пола в эфирной одежде. Так вот, за несколько мгновений до смерти с них будет спадать и это едва прикрывающее тело одеяние! Эх, сукубусы, сукубусы, что же вы на такой фокус не решились?

ПРЕИМУЩЕСТВА ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКСЕЛЕРАТОРА

- 32 битный цвет;
- набор спецэффектов — от прозрачности и теней до цветного освещения и плавных градиентных переходов между освещенными и затемненными областями;
- большее число кадров в секунду;
- эффект параллакса, за счет которого достигается реалистичная глубина и объемность картинки на экране (к слову, именно из-за параллакса была отменена ранее возможность масштабирования изображения);
- качественная реализация тумана, дождя, смены дня и ночи и других природных эффектов.





Одно из важнейших преимуществ нового движка – высокие стены. Раньше они были чуть выше главного героя.

Третий акт закинет персонажа в дикие джунгли, обильно поливаемые частными дождями. Основными противниками на этом этапе станут сектанты-сатанисты, помешанные на своем культе. Ну а финальный акт пока находится в стадии разработки, и толковой информации по нему, к сожалению, нет.

Каждый акт заканчивается пятиминутным роликом, после чего свершается ответственное действие по смене очередного диска. Близзардовцы уверяют, что менять диски нужно будет только между актами (учитывая масштабы каждого, то это будет не часто), а если позволят размеры винчестера, то можно просто переписать их на жесткий диск и вообще навсегда избавиться от этой головной боли (такой сервис был еще в Baldur's Gate). Кстати, подгрузка необходимой информации для текущего акта осуществляется параллельно с проигрыванием ролика. Что же, смотреть на анимационную заставку куда веселее, нежели тупо плятиться на статичную картинку с прогресс-индикатором. Есть только одно маленько «но» – прежде чем вы увидите вожделенный ролик, необходимо завалить финального босса, уникального для каждого акта.

Каждый диск несет в себе один большой город (намного больший по размерам, нежели Тристрам) и энное количество дополнительных уровней к нему. Это могут быть и катакомбы, и подземелья, и некие гигантские постройки – все, что угодно и насколько хватит богатой фантазии разработчиков. При этом был устранен один из существенных недостатков *Diablo* – а именно статичность NPC. Неигровые персонажи стояли как истиканы, изредка переминаясь с ноги на ногу и вздыхая о своей горькой участи извялений. Больше того, жизненно важным заданием они делились только после того, как персонаж начинал допытываться у них, в чем, собственно, проблема. Кому это надо, в конце концов! *Diablo II* привнес жизнь в неподвижные фигуры NPC, которые теперь расхаживают по городу и сами(!) при необходимости обращаются с просьбами к главному герою. Интерактивность, Диабло ее побери!

СПАСИТЕ НАШИ УШИ!

Ну а теперь о самом наболевшем и самом важном – о *Diablo II* на сервере battle.net. Разумеется, Blizzard никогда не пойдет на такой шаг и выпустит игру исключительно для одиночного режима. Представляете, сколько сложностей предстоит преодолеть, чтобы сделать действительно интересный и гибкий многопользовательский режим!

Шутка. Хотя насчет сложностей мы не шутили – их действительно хватает по самое нельзя. И в первую очередь проблемы создаются те, кто с помощью грязных трюков полностью нарушает баланс игры, т.е. читеры. Как бы ни был крут сетевой *Diablo*, играть на battle.net на протяжении последних двух лет просто откровенно скучно и бессмысленно, так как без трэйнера играть невозможно (РК замучают), а с ним – абсолютно неинтересно. Разработчики обещают, если не сказать клянутся всем святым, что этот вопрос они решат. Как? За счет использования технологии «клиент-сервер» и сохранения пакетов данных с информацией о персонаже на собственных сетевых машинах.

Про гильдии, которые однозначно ориентированы на multiplayer, уже разговор шел... Осталось только добавить, что одновременно на канале могут играть до восьми человек, а также что предусмотрены специальные арены для дуэлей (тоже с поддержкой до восьми пользователей).

На сегодняшний день многопользовательский режим еще не доведен до ума, и его тестирование начнется лишь в августе.

РЕЗЮМЕ – В АННАЛЫ ИСТОРИИ!

А что тут, собственно, резюмировать – хит он хит и есть. Дело даже не столько в самой игре, сколько в ее разработчиках. Blizzard умеет делать потрясающие игры и, совершенно точно, свое ноу-хай компания не потеряла. А уж если судить по «грамадью планов» и их изысканной реализации, то и вовсе отпадают даже малейшие сомнения.

Ждем до Рождства (а если повезет – то до ноября), а потом все вместе, да по розовые ушки!..

CN REVIEW

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом.

Открылся Филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (812) 311-8312

\$1090.00 \$59.99



Glasstron PLM-100
Производитель: Sony

\$199.00



Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster

\$95.99



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

\$35.99



Joystick Gamestick
Производитель: CH

\$179.95



Joystick F-22 PRO
Производитель: Thrustmaster

\$95.99



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster

\$99.95



3D Banshee (OEM)
Производитель: Creative

\$117.95



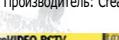
Elite Rudars
Производитель: Thrustmaster

\$39.95



Joystick Firebird
Производитель: Gravis

\$69.00



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

\$139.99



5x DVD-Rom
Производитель: Sony

\$320.00



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

\$99.99



Miro PCTV-TV-пояр
Производитель: Miro

\$64.99



Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb
Производитель: Metabyte

\$95.95



G-200 8 Mb AGP (OEM)
Производитель: Matrox

\$154.99



Стерео-очки
Производитель: Metabyte

\$135.95



3 Dfx Voodoo-3, 2000, AGP
Производитель: 3 Dfx

\$274.99



Miro Video BC-10 plus
Производитель: Miro



Montego II Quadzilla – является усовершенствованной версией платы Montego. Отличается наличием дополнительной платы, на которой расположен аналоговый стерео выход для подключения типовых колонок и цифровой выход в формате S/PDIF Coaxial

Лучшая звуковая карта для игр

\$119.00

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



DESCENT COMMANDER: ПОПЫТКА НОМЕР 2

FREE SPACE 2

Платформа: PC
 Жанр: космический симулятор
 Издатель: Interplay Productions
 Разработчик: Violition Inc.



Вячеслав НАЗАРОВ

акой-то год назад свет увидела игра *Descent FreeSpace*. Хотя к знаменитому сериалу *Descent* она не имела никакого отношения, за исключением своего названия, проект Violition Inc. и Interplay Productions не разочаровал никого. Этот замечательный космосимулятор породил огромное количество отважных бойцов, ради светлого будущего человечества готовых отправиться хоть на край Вселенной, хоть в братскую Югославию. И, закончив Великую Войну, которую они вели в *Descent FreeSpace*, ветераны межзвездных сражений только и ждали шанса отправиться на свершение новых подвигов. И довольно скоро такая возможность у них появится. Буквально через три-четыре месяца все те же Violition Inc. и Interplay Productions обещают выпустить продолжение игры — *FreeSpace 2*. Но, несмотря на то что разработчики так шустро взялись за создание второй части (как говорится, не прошло и года), это будет совершенно новая игра, а не всего лишь набор дополнительных миссий.

«FreeSpace и FreeSpace 2 можно сравнить с Первой и Второй Мировыми Войнами. В обоих случаях мировое сообщество во главе с Россией сражалось против Германии, но это были совершенно разные исторические события. И, конечно, вторая часть игры некоторым образом связана с Descent FreeSpace, но, тем не менее, FreeSpace 2 — совершенно новая игра!» — заявил основатель Violition Inc. Майк Кулас.

КОСМОНАВТЫ ЗОЛЕТ СЛУСТЬ!

Спустя 32 года после окончания Великой Войны, несмотря на все приски врагов, таки наступил 2367 год. Васуданы (*Vasudans*) и земляне-терраны (*Terrans*) после многих кровопролитных сражений сумели одержать верх над злобными Шиванами (*Shivans*). Победители потихоньку залывали свои раны и пробовали жить в гармонии и мире друг с другом. Галактический Террано-Васуданский Альянс (*Galactic Terran-Vasudan Alliance*) рос и креп. Но много хорошо — тоже плохо. Примерно так рассуждал один из полевых командиров землян (хотя какие поля в космосе?), после чего объявил Васуданов врагами всего человечества, развязав



гражданскую войну и поставив под угрозу только-только наладившийся мир. В самый разгар веселья подоспели и Шиваны, собравшиеся с новыми силами и собирающиеся уничтожить все и вся... Альянс вновь оказался перед выбором: победить или быть побежденным...

Во *FreeSpace 2* также, помимо землян, васуданов и шиванов, появляется пропавшая цивилизация Древних. Ученые Альянса удалось откопать в запасниках библиотек и иных увеселительных заведений карту владений этой расы. На манускриптах были обозначены точки перехода в гиперпространство, что позволяло «хорошим парням» вновь обратить свои взоры к далеким звездным системам. И до того как война нарушила все планы, несколько кораблей с экипажами, состоящими из наименее ценных представителей двух цивилизаций, даже были отправлены в путешествие, из которого никто не вернулся... Что встретили Белка и Стрелка будущего в звездных системах?

мех Древних? Возможно, *FreeSpace 2* поможет найти ответ на этот вопрос.

Но достаточно интриг. Ведь игрокам не придется изображать из себя высшие командные чины. А, следовательно, правило «меньше знаешь — дальше летаешь» подходит им как нельзя лучше. Они будут самыми простыми пилотами Альянса, старающимися выжить в космической мясорубке. Разработчики не стали создавать историю бойца, придумывать его биографию, загонять виртуальных пилотов в рамки жесткого сценария. Они решили дать им полную свободу выбора того, кому станет их виртуальное альтер эго. «Боец во *FreeSpace 2* — всего лишь винтик в машине войны». Это и есть то, что создает истинный дух игры» — в один голос говорят разработчики. Будьте внимательны, садясь за штурвал боевой машины, не пейте много пива перед полетом и не болтайте лишнего — эти не слишком хитрые рекомендации помогут вам выжить во Вселенной страха, ненависти и всепожирающей войны — в мире *FreeSpace 2*.

А ДВИЖОК-ТО СТАРЫЙ!

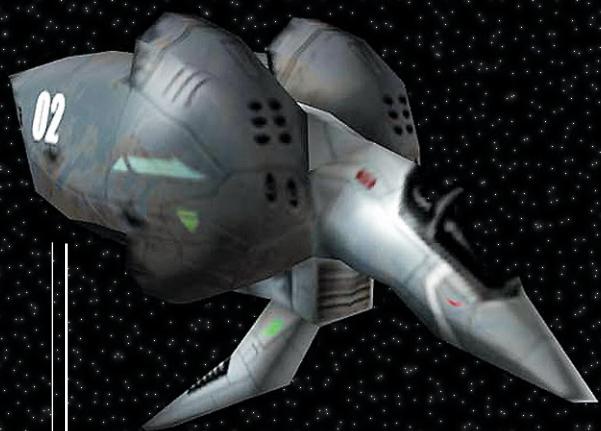
«FreeSpace 2 является продолжением *Descent FreeSpace* во всех смыслах этого слова», — объявил в одном из интервью г-н Кулас. Это касается и новых миссий, и обновленного парка космических кораблей, и многого другого, о чем речь пойдет чуть ниже. Но движок, на котором создается игра, взят из первой части. Однако в новой игре он представлен в несколько доработанном состоянии.

FreeSpace 2 все так же

в обязательном порядке будет требовать 3D-акселератор (Direct3D или Glide), которым, надеюсь, уже обзавелось большинство бойцов. Космические битвы по-прежнему станут демонстрироваться в 16-bit цвете с разрешением 640x480 или 1024x768. Самым главным изменением, тут же бросающимся в глаза, является существенное улучшение довольно унылых космических лейзажей *Descent FreeSpace*. Команда программистов и дизайнеров под чутким руководством Дайва Баранека славно потрудилась, создавая разнообразные звездные системы, заполняя безвоздушное пространство планетами всех цветов, форм и размеров. Теперь, по словам одного из избранных, которые были допущены к последней демо-версии игры: «Если сказать, что *FreeSpace 2* является очень красивой игрой, то это будет такой же нелепость, как если бы вы назвали Шэрон Стоун в период ее расцвета не более чем симпатичной».

Во второй серии *FreeSpace* среди нововведений окажутся и звездные туманности. Самое интересное заключается в том, что это не просто очень красивый элемент окружающей действительности. Подобные энергетические поля, представляя собой разноцветный, переливающийся всеми цветами радуги туман, который к тому же практически полностью глушит корабельные





радары, привносят в игру новый стратегический элемент. Отныне игроки смогут устраивать настоящие засады среди туманных Солнц, невидимым теням скользя под боком у своих противников с ослепленными датчиками. Но такая же опасность будет подстерегать и самих отважных пилотов: их приборы также окажутся работать в таких антисанитарных условиях. Этим FreeSpace 2 отличается от своего предшественника, в котором все вражеские попытки незаметно подкрасться жестоко пресекались отлично работающими радарами боевых кораблей землян. Непосредственно из плохой видимости выливается и следующая проблема — целенаведение. Сделать точный выстрел возможно лишь аккуратно выплыть из тумана в нескольких метрах позади противника, для чего, помимо идеальных навыков владения техникой (клавиатурой, мышкой и джойстиком), необходимо иметь еще и крепкие, как стальные канаты, нервы.

И во всём этом великолепии, дополненном огромным количеством небольших доработок, коснувшихся, например, системы взрывов, будут протекать все драматические события. И хотя разработчики из Violition Inc. решили не создавать реальную физическую модель космического пространства, так как, по их мнению, «это сделает игру менее захватывающей», бои во FreeSpace 2 должны быть очень интересными. В некоторых сражениях смогут принимать участие сразу несколько десятков боевых машин, начиная с истребителей и «бомбардировщиков» и заканчивая огромными Главными кораблями. Все вместе они будут создавать безумную атмосферу жестокой бойни, заставляющей игроков захлебываться в адреналине.

БОЛЬШЕ КОРАБЛЕЙ ХОРОШИХ И РАЗНЫХ!

Видимо, разработчики при создании FreeSpace 2 руководствовались именно этим принципом, что не может не радовать. Число боевых кораблей, принимающих участие в сражениях во второй части игры, увеличилось до более чем 90 единиц, из которых 40 машин являются абсолютно новыми для Вселенной FreeSpace. Пилотам же станут доступны 12 различных судов.

Во FreeSpace 2 закаленные в сражениях Descent FreeSpace пилоты смогут встретить старые добрые корабли, хорошо зарекомендовавшие себя во время Великой Войны. Среди них можно назвать тяжелые бомбардировщики Medusa, Ursa и даже Zeus-громовержца. К новым поступлениям в ряды Галактического Террано-Васуданского Альянса относятся бомбардировщики Artemis и Boanerges, легкий истребитель Loki, Ulysses, а также тяжелый истребитель Boba. Еще одним новичком во флоте GTVA станет истребитель-невидимка Perseus, абсолютно незаметный для шиванских радаров. Пока разработчики представили нам информацию о трех боевых машинах, которые примут участие в новом космическом конфликте.

Корабль GTF Hercules Mark II является вторым поколением тяжелых истребителей, стоявших

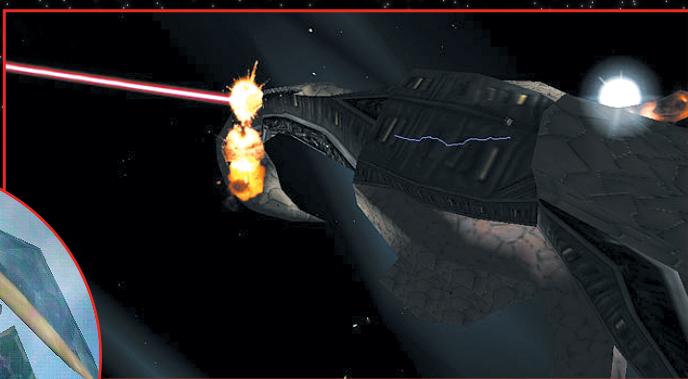
предней боевой машиной, о которой мы обладаем информацией на данный момент, является бомбардировщик землян GTB Boanerges. Этими кораблями комплектуются лишь элитные эскадрильи бомбардировщиков. Обладая мощнейшим защитным полем и огромным боезапасом, Boanerges остается довольно маневренной боевой единицей, что позволяет ему долгое время оставаться в строю. Один из пилотов-испытателей охарактеризовал корабль следующим образом: «Управлять им легче, чем любым другим бомбардировщиком, а его вооружение делает его серьезным инструментом в борьбе с Главными кораблями противника».

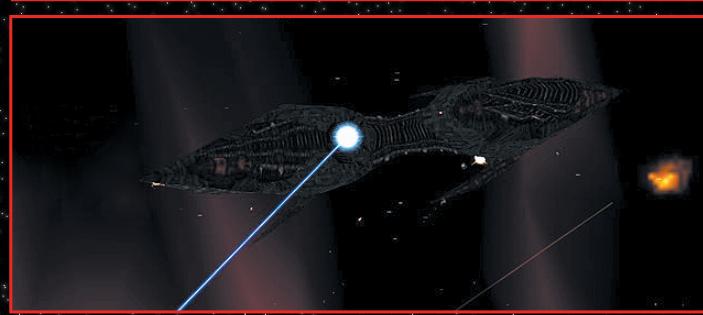
Кстати, о Главных кораблях. Во FreeSpace 2 они претерпели существенные изменения и превратились в воистину огромных монстров, по сравнению с которыми суда аналогичного класса в первой части игры кажутся просто игрушечными. В то время как обыкновенные истребители и бомбардировщики смотрятся рядом с ними словно крохотные точки. По словам мно-

на вооружении землян в Великой Войне. Некоторые историки полагают, что именно благодаря первому Геркулесу была одержана победа над шиванами. В результате последних открытий в области ядерной физики Hercules Mark II значительно изменил свои ЛТХ: увеличилась скорость, стала еще лучше маневренность, и это при условии сохранения всего боезапаса. Данные характеристики делают корабль одним из лучших истребителей, которым комплектуются лишь избранные эскадрильи.

К истребителям относится и GVF Turret — васуданский тяжелый истребитель, пришедший на смену Seth. Созданный в результате объединения технологий обеих рас, корабль отличается классическим васуданским дизайном. Вооруженный четырьмя орудиями и двумя ракетными подвесками Turret представляет серьезную угрозу для вражеских пилотов.

Пос-





Говоря о самых различных кораблях, встречающихся во *FreeSpace 2*, нельзя забывать и об оружии, которым они будут оснащены. В настоящее время все еще ведется разработка средств уничтожения противника, но наши источники в *Violition Inc.* сообщили, что в игре будет достаточное количество стандартного «энергетического» вооружения, среди которого окажутся специальные зенитные приспособления, а также орудия для разрушения защитных полей кораблей противника. Разработчики обещают порадовать игроков и нововведениями в ракетно-бомбовый арсенал. Уже сейчас достоверно известно, что во *FreeSpace 2* появится «адская машина» — Inferno bomb, разлетающаяся при взрыве на сотни горящих частиц, наносящих серьезный урон противнику на очень большой площади. Среди ракет новичком окажется TAG (Target Acquisition and Guidance) — ракета, которая при попадании в вражеский корабль «метит» его, что превращает последний в идеальную мишень для стрельбы из всех видов оружия.

КЛЮЧ НА СТАРТ!

В продолжении замечательного *Descent FreeSpace* игроки на протяжении 40 миссий одиночной игры вновь смогут сражаться в команде со своими боевыми товарищами. Выполняя самые различные задания, бойцам придется тщательно выбирать цели, и иногда гораздо лучше будет лишь вывести из строя радар на вражеском корабле, вместо того чтобы уничтожать его целиком. Для этого и пригодятся напарники — приказываете одному пилоту обездвижить противника, а сами всей гурьбой летите в ближайший кабак, чтобы на обратном пути всем вместе добить су-

постата и радостно отрапортовать начальству о великой победе.

Столицей упомянуть, что в первой части игры бойцы могли играть лишь за людей и были лишены возможности испытать себя в роли вассальных космонавтов. Во *FreeSpace 2* это ограничение сохранится, но в некоторых миссиях игрокам придется сражаться соплом к соплу со своими союзниками, а в некоторых боях им удастся даже попасть за штурвалы вассальных кораблей.

Значительным доработкам была подвергнута система многопользовательской игры. Памятую о позорном провале *Descent FreeSpace* на поприще сетевых игр, на этот раз разработчики уделили данному вопросу самое пристальное внимание. «Нам было очень стыдно, что наша игра обладала таким большим количеством самых разнообразных багов. Во *FreeSpace 2* мы учли это и постараемся, чтобы игроки не испытывали никаких трудностей», — заявил Майк Кулас. Что касается цифр, то в Великом Космосе одновременно смогут схлестнуться до 8 пилотов.

Судя по просачивающейся к нам информации, *FreeSpace 2* имеет все шансы стать одной из лучших игр года и уж почти наверняка лучшим космическим симулятором. Поэтому, когда она, наконец, попадет к вам в руки, перед тем как запускать ее, подвяжите голову платком, чтобы потом не пришлось подбирать с пола отпавшую от восторга челюсть.



гих специалистов во *FreeSpace 2* разработчики нашли лучшее соотношение масштабов кораблей по сравнению со всеми космическими играми. Подобные Главные чудовища должны держать у себя на борту сотни истребителей, и в игре все выглядят так, как будто они на самом деле могут вместить в себя такое количество боевых машин. На их бортах видны различные радары и другие элементы инфраструктуры любого нормального супер-корабля, включая великое множество пушек, верой и правдой защищающих своих бойцов. Так, например, если вам никак не удается оторваться от проклятого шиванца, висящего на хвосте, попробуйте добраться до Главного корабля, и уже через несколько секунд залпы башенных орудий проводят его в последний путь. А если вы заблудились в туманности и выскоили из нее прямо перед таким гигантом, то будьте осторожнее и постарайтесь не вывалиться из кресла от избытка чувств.

ЯГОНЯ

鬼



Платформа: PC
Жанр: action/adventure
Издатель: Bungie
Разработчик: Bungie
Онлайн: <http://oni.bungie.com/>
Дата выхода: конец 1999 года
Альтернатива: Tomb Raider

ONI



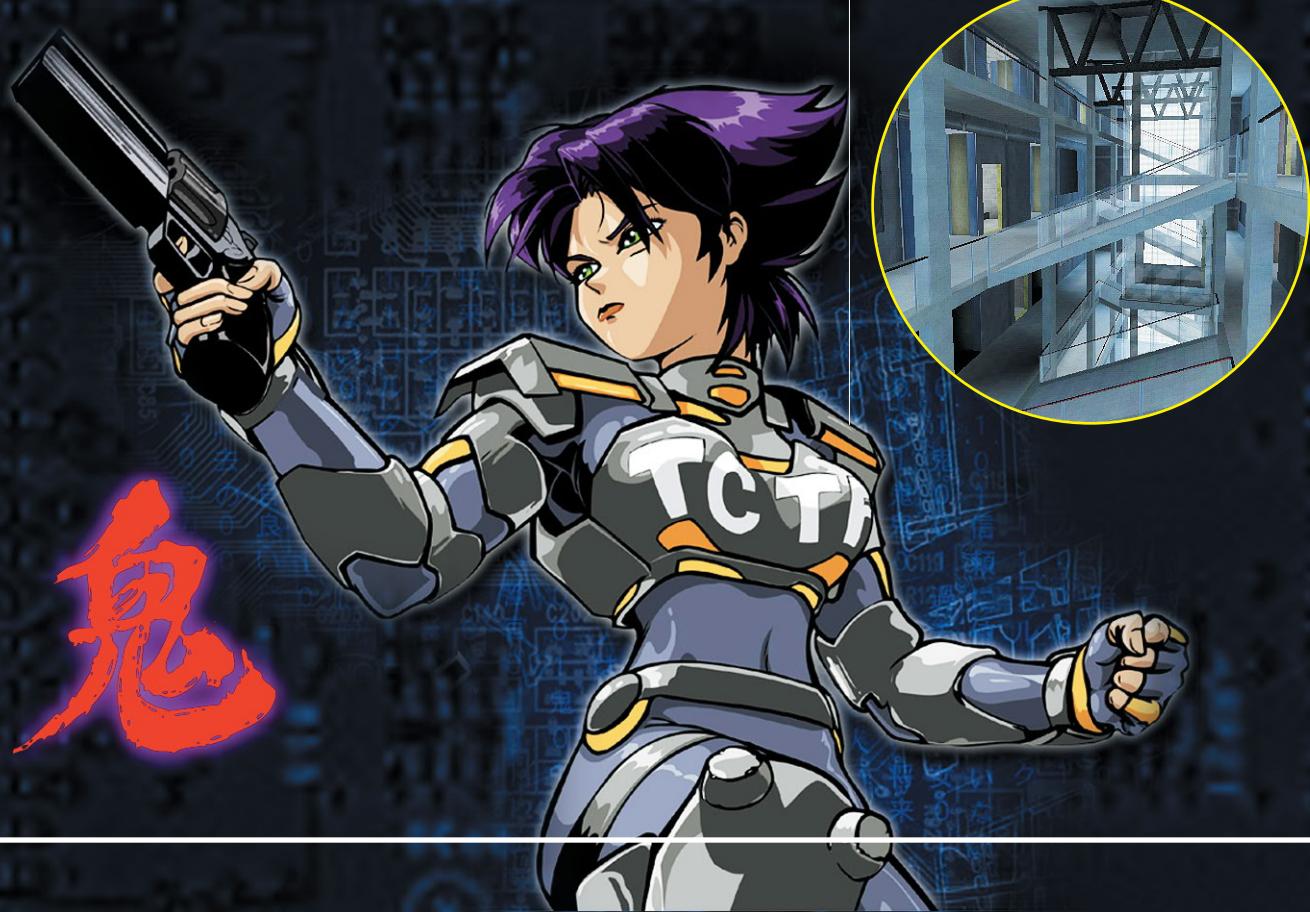
O

Дмитрий Эстрин

х, как еще достанется Oni от настырных критиков, которые упорно будут называть игру неоригинальной (за то, что персонаж женского пола, а заодно и за вид от третьего лица), а разработчиков — популистами (за модную нынче японскую тематику). При этом критики будут упорно не замечать достоинства в том, что они называют недостатками, издеваясь над комиксовым сюжетом и еще более комиксовыми персонажами. На самом деле, **Oni** — это то, что раньше было принято называть аркадой. Это именно трехмерная аркада с уникальным дизайном и невероятной динамикой. Сейчас старые-добрьи платформеры принято вспоминать с ироничной усмешкой, в цене — реализм, концептуальная революция и, как минимум, многопрофильный игровой процесс. В **Oni** ничего такого нет. В игре нужно только бегать, стрелять и драться. Но чтобы понять всю прелесть **Oni**, вопрос нужно ставить несколько иначе: КАК это нужно делать?

Сюжет игры отчасти позаимствован... В общем-то, скопее всего он откуда не позаимствован или, возможно, позаимствован из всех японских полнометражных мультфильмов сразу. Самые ясные ассоциации возникают почем-то с *Ghost in the Shell*. Наверное, не случайно. И главная героиня игры по имени Коноко мучительно напоминает героиню мультфильма по имени Мотоко. В общем, Мотоко Кусанаги или Коноко Мутасаги — не так уж и важно, важно то, что работает эта М... то есть, Ко... короче, девка — в секретной организации, отчаянно борющейся с технологическими преступлениями. Как известно, подобные преступления давно замучили несчастную Японию, и дело дошло до того, что Страна Восходящего Солнца могла бы запросто приобрести еще один яркий эпилет, что-нибудь вроде Родины Апокалипсиса. Естественно, дело не обошлось без супернегодяев, одного из которых зовут Шинатама, а второго (прошу вас, не смейтесь) — Муро. Вот такие вот негодяи, члены преступного синдиката. Говорят, что в игре нам предстоит встретиться с более чем 100 персонажами, некоторые из которых заслуживают определенного внимания.

Почему-то многим **Oni** напоминает *Tomb Raider*. Чем — непонятно. Может быть, видом от третьего лица? *Tomb Raider* по динамичности далеко позади **Oni**. Медленное ползание по запутаннейшим уровням и редкие встречи со скучными вра-





гами не сравняются с необычайно насыщенным игровым процессом, в котором сами уровни — лишь удачно подобранный фон. Главное в **Oni** — это тучи врагов, точнее, уничтожение этих туч. Соответственно, особый статус в игре приобретают методы их уничтожения. Тонны различных пушек (ружей, бластеров, гранатометов, ракетометов и пр.) просто потрясают воображение эффектом воздействия на несчастных врагов, которые, впрочем, не так уж и несчастны. Хотя об этом позже. С другой стороны, Коноко справляется со всеми, кто встает на ее пути, и без оружия. Представьте себе, она умеет... драться. Честно говоря, мне не удается вспомнить ни одной подобной игры, в которой был бы грамотно реализован этот элемент игрового процесса. Даже Лара (та самая Лара!) не умела отмахиваться от назойливых тигров и мужиков, предпочитая контактному бою дистанционный. Отнимите у нее пистолеты с бесконечным боезапасом и что останется от секс-символа игровой индустрии? У Коноко таких проблем нет. В общем-то, стилем своего поведения она сильно напоминает некоторых героев серий Tekken и Virtua Fighter. Банальные удары ногами и рука — все это слишком просто для **Oni**. Что вы скажете насчет подсечек, как вы отнесетесь к комбам и захватам? При этом не забывайте, что игра все же остается action'ом от третьего лица, в котором сражения хоть и занимают значительную часть игрового процесса, они отнюдь не все. **Oni** ни чуть не хуже некоторых файтингов (возьмем, к примеру, Mortal Kombat 4...), к тому же пред-

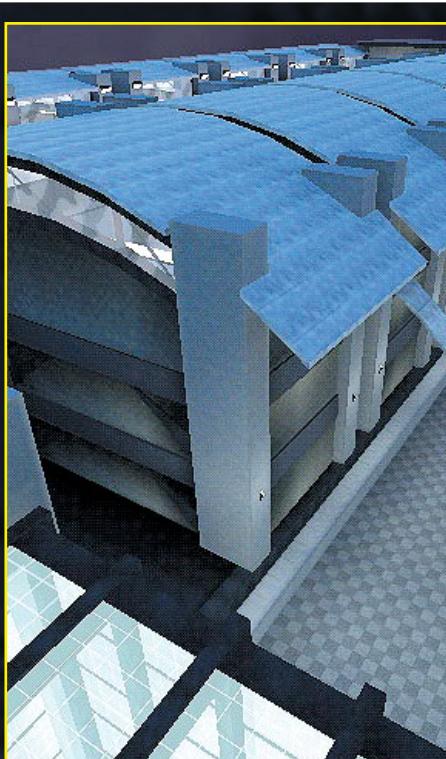


ставьте себе, драку с несколькими врагами сразу. На PC, по крайней мере, ничего подобного не было. Да и на приставках, если задуматься, тоже.

Разумеется, основная проблема в реализации такой достаточно оригинальной концепции — это управление. Сочетания драк и стрельбы, в принципе, достаточно, чтобы об игре забыть. Именно из-за жуткой неразберихи, которая возникнет в управлении. Что уж там говорить о разных strafe'ах, прыжках, кульбитах и сальто-морталине... Разработчики, конечно, спешат уверить нас, что все будет необычайно просто (прежде всего, потому что нам позволят — ура! — использовать мышку), и в это, как ни странно, хочется верить... В конце концов, вряд ли в простой игре может быть сложное управление, а **Oni** игра, несмотря ни на что, простая.

Теперь о врагах и об их искусственном интеллекте. (Боже мой, как похабно это звучит!). Самы разработчики игры поступают очень умно — они бросаются такими словами, что у нормального человека глаза на лоб лезут. А куда еще они могут лезть, когда слышишь нечто вроде «нейро-эволюционной системы». Между тем, ничего особо необычного в этом нет, известны, по крайней мере, четыре игры, в которых используется та же «система». Теперь объясняю, что это значит. А значит это то, что у врагов есть свой темперамент, а также достаточно простенький набор искусственных эмоций, от которых, в общем-то, все и зависит. Чисто теорети-





чески враг может испугаться Коноко и убежать. Но это только теоретически, потому что если в такой игре от нас постоянно будут убегать враги, то вряд ли gameplay вызывает безумный интерес. Говорят, что враги не будут откровенно тупыми, смогут объединяться в группы и нападать сообща (что, впрочем, не так уж и ново), смогут вызывать подкрепление (что несколько оригинальней). С легкой усмешкой разработчики говорят, что время от времени убойный ракетомет стоит предпочесть пистолету с глушителем, особенно когда недалеко тусуются штук двадцать здоровых мужиков. Наверное, это следует понимать, что не всегда играть будет просто и весело. Есть над чем задуматься.

Уровни сами по себе будут достаточно простыми. Никаких хитросплетенных лабиринтов, многоуровневых пещер и секретных проходов под водой. Более-менее обычный коридорчик со множеством разветвлений и препятствий. Конечно, основное препятствие — враги. Но есть в уровнях **Oni** очень приятная особенность, которая выгодно отличает игру от всех остальных, включая, между прочим, и Tomb Raider. Это — дизайн. Американский разработчик както неожиданно и подозрительно хорошо воспринял культуру анимации. Впрочем, наверное, не так уж и неожиданно — известно, что над проектом работают соответствующие специалисты. Из Японии. Так или иначе, игра впечатляет точно подмеченными особенностями стиля, в результате чего... **Oni** оказывается оригинальной и с точки зрения дизайна. У игры есть свое лицо, и это — хорошо. Shogo, например, на фоне **Oni** просто смешон. Нелепая пародия — не больше того.

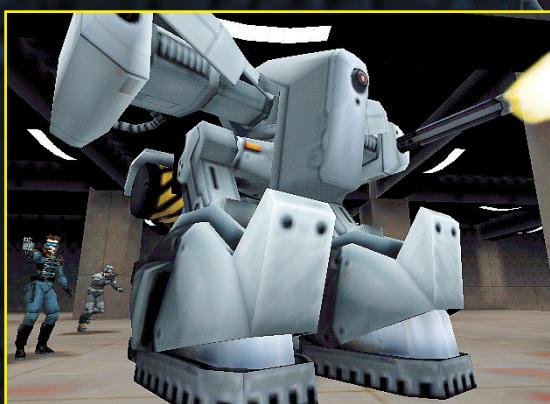
Графический движок достоин самой высокой оценки. При том, что игру пока можно оценивать лишь в виде мультиков из игрового процесса, отдельные моменты не могут не удивлять. Прежде всего, начнем с того, что Bungie сделала для **Oni** вполне оригинальный engine. Это несколько странно, учитывая, что... Ладно, выйдет игра — посмотрим. Коротко охарактеризовать движок можно так: не особенно много полигонов, достаточно простые текстуры и в то же время высокая скорость и поражающая воображение

анимация. Анимация восхищает, прежде всего, разнообразием. И отсутствием багов, которыми по идеи должны изобиловать драки. Представляете, множество полигонных моделей, каждая из которых по-своему анимирована, свалены в одну кучу... Страшное дело. Но не в **Oni**. Полигоны не разваливаются, не страдают «взаимопроникновением», а текстуры не трясутся и не сплюзают. При этом, все всегда видно. Да, кстати, о камере. Временами создается такое ощущение, что ее нет. То есть, все сделано настолько просто и в то же время правильно, что никаких проблем с обзором происходящего никогда не возникает. Воображаемая камера никогда не проходит сквозь стены, не крутится, когда ей крутиться не надо и вообще ведет себя очень прилично.

Сейчас, конечно, еще неизвестно, насколько **Oni** окажется шедевром и окажется ли вообще, однако одно ясно наверняка — в нее мы играть будем. Играли же вы в Tomb Raider, черт возьми!

В конце концов, что нам нужно от игры? Скорость, динамика, «простота в использовании», хорошая графика... Конечно, очень желательно, чтобы игра при этом за душу брала, захватывала и не отпускала... Что ж, в **Oni** есть уникальный дизайн, несколько глупый, но в то же время забавный сюжет, множество неожиданностей... Так будет ли **Oni** хитом? (Интересно, кто-нибудь подсчитывал количество статей, которые заканчивались подобными словами, а также количество игр, которые потом все-таки оказывались хитами?) Посему завершим статью стандартным «поживем-увидим».

CINERVIEW





Платформа: PC

Жанр: симулятор/стратегия в реальном времени

Разработчик: Maxis

Онлайн: <http://www.thesims.com>

Издатель: Electronic Arts

Онлайн: <http://www.ea.com>

Дата выхода: октябрь 1999

THESIMS

Д

Артем КОВАЛЕВ

авным-давно, в далекой и прекрасной стране Восходящего Солнца появилась очаровательная игрушка под названием Princes Maker 2. К сожалению, первую часть ее автору этой статьи увидеть не довелось в силу отсутствия перевода на русский язык (а японский он знает еще хуже, чем китайский, которого он не знает вообще). Смысл игры заключался в том, чтобы бывшему национальному герою, завоевавшему славу, проливая вражью кровь, стать самым обычным отцом и воспитать самую обычную маленькую девочку. Разумеется, дело это оказалось более чем непростым: мечом махать — не детей воспитывать. Особенно в отсутствие безвременно почившей в бозе жены, которая, тем не менее, периодически донимала пережившего супруга наставлениями из своего «прекрасного далека». Учитывая ограниченность папашиной пенсии (что поделаешь, ничто так быстро не выходит из моды, как герои прошедшего дня), девочке приходилось вертеться, дабы заработать себе на пропитание и обучение. В зависимости от того, насколько чуткими и своевременными были наставлениям отца, ребенок мог вырасти в домохозяйку, известная своими пирогами на всю страну, головореза в юбке, способный бросить вызов самому богу войны или, что было сложнее всего — в самую обычную принцессу. Несмотря на достаточно простенький сюжет, игра захватывала свой очаровательной графикой (а la «Knights of Xentar», «Cobra Mission» — кто же их не помнит?), подлинным ролевым элементом и тем, что сейчас принято называть gameplay.

Но, если в PM2 игра заканчивалась с достижением вашей подопечной совершеннолетия, то в игре, о которой сейчас пойдет речь, все только в этот момент только начинается. Sims — это своеобразная стратегия виртуальной жизни в реальном времени с элементами ролевой игры.

Что только не вытворяли с городами в многочисленных SimCity толпы воображаемых мэров: насыпали различные стихийные бедствия и социальные программы, гоняли по всему городу инопланетян, заставляли прятаться жителей



в свои дома во время автомобильных соревнований. Горожанам это попросту надоело и решили они переместиться в более спокойные пригороды в поисках своего незатейливого счастья. Не тут-то было! Здесь их уже поджидал Уилл Райт (Will Wright), на чьей совести бесконечные Sim-серии. Удивляя виртуальным белодагам-горожанам очередные козни, он добрался до своего старого проекта — куклы для взрослых. Идея, рожденная семь лет назад, постепенно обрастила плотью — специальная архитектурная программа, виртуальный народец, наделенный уникальными для каждого индивидуума личностными качествами, наконец, сама концепция жизненного роста человечка. И вот, получившаяся помесь SimCity и «тамагочи» была представлена на E3 во всей своей красе.

Итак, дано:

Человек обычный, безработный — одна штука. Материальные ресурсы — чтобы не умереть от виртуального голода. Воля проридения — ваше терпение.

Задача: вырастить из виртуального безработного полноценного члена виртуального общества. Или... Только представьте себе, какую «счастливую» жизнь можно нарисовать своему «горячо любимому» начальнику (преподавателю, декану, теще, собаке соседа)? А вдруг вам захотелось пожить двойной жизнью, да так, чтобы никто об этом не узнал? Какое обширное поле деятельности — стать асоциальным элементом и держать в страхе всю округу, заставляя старушек глотать килограммами валидол при одном вашем виде, а представителей правопорядка хвататься за кобуру, проходя мимо вашего дома! Угонять машины, торговать героином и привязывать к хвостам соседских котов пустые банки из под тушени! Короче говоря, окунуться в пучину разврата, доверяя свои секреты лишь одному надежному и верному свидетелю, которого вы знаете, как свои пять пальцев - вашему компьютеру.

Впрочем, начнем с начала. Необходимо создать жертву для ваших бесчеловечных экспериментов, то есть обычного sim'a. Можно взять героя, предлагаемого разработчиками, или создать своего собственного. Совсем как в обычной ролевой игре, для этого предлагается некоторое количество очков, которые можно потратить на различные характеристики персонажа. То есть создав героя, который потенциально может стать душой компании, вы обнаружите, что он совершенно не умеет готовить. Что же, за все надо платить.

Кроме того, можно перекроить по собственному желанию и внешность персонажа, в том числе используя для этого скины от Quak'a.

Для начала у вас есть небольшая сумма денег и пустой кусок земли, на котором предстоит построить дом для вашего sim'a. Дом можно выбрать из уже готовых шаблонов или построить нечто особенное, согласно своим собственным представлениям об идеальном жилище. Так или иначе, денег на что-то экстраординарное все равно не хватит, а ведь жильцам понадобится хоть какая-нибудь мебель. Впрочем, больше, чем на простенькую кровать да черно-белый телевизор все равно не хватит. В дальнейшем вы сможете превратить эту жалкую лачугу в огромный особняк, заставить его роскошной мебелью и прочими приспособлениями для поддержания счастливой жизни вашего виртуального гражданина -



всего в игре имеется более 150 наименований подобных «предметов» - от бассейнов до широкофронтальных телевизоров. Причем, дополнительные предметы можно будет получать на официальном сайте Maxis.



Итак, дом уже готов, чем заняться теперь? Как уже говорилось, смысл игры заключается в том, чтобы построить полноценную жизнь вашему sim'u - работа, карьера, друзья, семья и т.д. Главная проблема поначалу - отсутствие денег. Где же их взять? Заработать. Объявления о найме на работы у можно найти в газете. Виртуального человечка можно отправить врачевать людей, заниматься бизнесом, пристроить на военную службу, сделать его актером, ученым или профессиональным спортсменом. Если есть желание, можно отправить его работать политиком, поступить на службу организованной (или не очень) преступности или стать тем, чья «служба опасна и трудна и на первый взгляд, как будто невидна» (почему только эти три профессии не объединили в одну?) Но подлинный простор для фантазии открывается, если выбрать для своего подопечного направление так называемых экстремальных профессий - выбрав эту стезю, ваш sim может стать хоть тренером по прыжкам на батутах, хоть международным шпионом. Так или иначе, отправленный на поиски денег виртуальный человечек исчезает из вашего поля зрения на весь рабочий день. Вернувшись с работы, sim снова попадает в ваши руки: его надо наложить, заставить убраться в доме, вынести мусор, покормить рыбок в аквариуме (и не надейтесь, что виртуальный человек сделает что-то по собственному желанию, ибо таковым он не обладает вообще — даже избрать момент, чтобы поцеловать понравившуюся ему девушку должны будете выбрать вы).



И не беспокойтесь, жизнь вашего виртуального человека не будет серой и однообразной — постоянные происшествия будь то на работе или в домашнем хозяйстве, гарантированы в лучших традициях мексиканских сериалов. И чем лучше вы будете справляться с подобными ситуациями, тем больше появится возможностей для улучшения жизни sim'a (новая мебель, новый дом), тем счастливее он будет.

Итак, дом и работа есть. Теперь пора заняться социальным положением вашего подопечного. Познакомьте его с соседями, устройте грандиозную вечеринку, таким образом создав ему друзей и/или врагов. В конце концов, найдите ему пассию, и при удачном (или не очень - кому как) стечении обстоятельств, за горячим поцелуем последует объединение двух виртуальных душ (впрочем вы не сможете это наблюдать — игра выдергана в лучших традициях политкорректности). Через некоторое время в свежеобразованной виртуальной семье появится маленький виртуальный беби. По меткому определению, данному героем Миронова в «Человеке с бульвара Капуцинов» это называется «монтаж».



Интересной особенностью игры является то, каким образом вы создаете соседей для вашего персонажа. Хотя вы

можете управлять лишь одним sim'ом, сохраненные игры (судя по всему, в которых вы управляли другими героями), появляются, как новые соседи. Ваш герой может поддерживать с ними взаимоотношения, приглашать их в гости, и т.д., и т.п., с той лишь разницей, что теперь ими управляет компьютер. В начале игры уже присутствует несколько семей, живущих по соседству и район будет расти в соответствии с числом сохранений.



Интерфейс игры интуитивно прост, особенно, если вы знакомы с предыдущими представителями Sim-серий. Взаимодействие с окружающей средой осуществляется посредством наведения мышки аки пальца на какого-нибудь sim'a или предмет. Вы получите информацию о том, на какие темы он согласен поговорить выбранный человек, как он относится к вашему подопечному, а предмет сообщит, что он из себя представляет и для чего пригоден.

Итак, если вам удастся найти удачное сочетание между созданием карьеры, поддержанием активного социального статуса и материальным обеспечением вашего sim'a, то считайте, что вы вывели формулу счастья.



Так, все же, как на самом деле охарактеризовать эту игру? Стратегия выживания в виртуальном мире в реальном времени — звучит громоздко, не правда ли? Куда проще назвать очередное творение от Maxis «симулятором счастья». Что ж, задумка прекрасная, а, главное, впереди неподалеку потрясающих проектов — чем, например, плох симулятор работы человеческого организма?

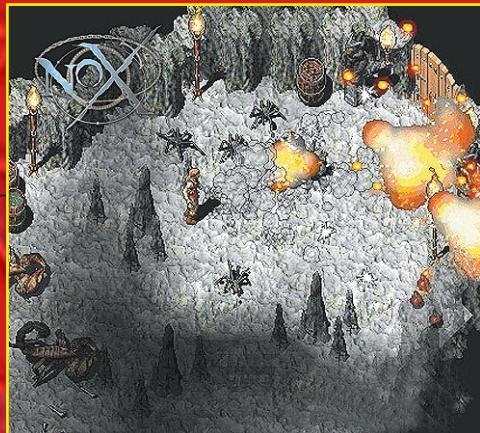
Разные мысли навевает игра. Например, в очередной раз буравит сознание мыслишка о том, что, может быть и все мы всего-навсего лишь чья-то больная фантазия. И «кто сказал, что когда вы отворачиваетесь, стул за вашей спиной не превращается в кролика?».

СИ PREVIEW



NOX

Платформа: PC
Жанр: action/RPG
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: <http://www.westwood.com>
Издатель: Electronic Arts
Онлайн: <http://www.ea.com>
Дата выхода: четвертый квартал 1999



D

Артем КОВАЛЕВ

iablo-killer — как много в этом звуке! Как громко звучит это прозвище, сколько раз оно украшало штандарты фирм-разработчиков, сколько игр бросалось в бой с этим кличем на устах. Однако, толку было не много. И вот, опять, весьма интригующее заявление на сайте Westwood о том, что их новый проект Nox, это не просто очередной клон Diablo, но целый Diablo-killer. И это нельзя было оставить без внимания, хотя бы из-за репутации самой Westwood. Давайте же попробуем разобраться, на чем базируются эти утверждения Westwood и насколько они оправданы.



Что же представляет из себя Nox? Казалось бы, все стандартно: разумеется, изометрическая проекция с видом от третьего лица, жизненная и магическая энергия, система накопления опыта, набираемого посредством умерщвления различных зловредных тварей и выполнения квестов, вместительный вещемешок и обилие различных предметов, которые придется найти, чтобы в него положить. Особого внимания сюжету разработчики, судя по всему, не уделяют — по крайней мере такое ощущение складывается после просмотра пресс-релизов. Да и что там может быть оригинального? Выбирая одного из трех персонажей (плюс половая дифференциация) — война в доспехах и с мечом на перевес, кудесника — повелителя флоры и фауны волшебных земель или боевого мага с парой огненных шаров в рукаве, вы отправляйтесь на бой с достаточно коварной особой по имени Хекуба — зловещей королевой живых мертвецов, у которой под рулем состоит около 50 видов разнообразных тварей — от скorpionов до загадочных существ, способных превратиться в любой предмет неодушевленной природы. Вам предстоит покорить три земли (графства, округа, края или города республиканского значения) Nox, добравшись до восьмого уровня мастерства и изучить три направления боевого искусства: школы огня, природы и

волшества. В вашем распоряжении будут более 150 видов оружия и магических заклинаний. Сражения происходят как в замкнутых помещениях подземных лабиринтов и зданий, так и на открытых пространствах. По аналогии с Diablo, карта будет создаваться каждый раз заново, в игре используется генератор квестов. Графически это очень напоминает все тот же Diablo, правда, палинты поярче

Итак, а в чем же отличие? Например: в игре вы будете видеть лишь то, что попадает в поле реального человеческого зрения, ощущая как предательский холодок пробирается по вашей спине (почувствуйте, каково быть фашистом в «Commandos»). Будем надеяться, что это очаровательное приобретение будет касаться и монстров.

Магические заклинания являются основным оружием для война, путешествующего по просторам Nox (судя по всему, обычное оружие находится вrudиментарном состоянии, являясь пережитком прошлого и используется только для ближнего боя). Основными магичес-



кими инструментами являются пять поясов, содержащих по пять магических заклинаний. С своеобразные «магические макрокоманды» задаются при помощи клавиатуры: вы создаете очередь из пяти заклинаний, которые исполняются нажатием правой клавиши мыши. Дополнительные заклинания содержатся в волшебной книге. Таким образом, магия Nox приятно радует не только своим разнообразием, но и, не побоюсь этого слова, изощренностью. Для борьбы с нечистью вам предлагаются молнии, огненные шары, ядовитые облака, земляные големы и т.д., и т.п. Аналогично «обычному» применению магии можно создать ловушку и поставить ее на пути вашего врага. Бедолага, попавший в нее, например, может быть превращен в камень, переброшен в маленькую комнатку, где в атмосфере ядовитого газа ему придется столкнуться с грустным и одиноким земляным големом. Однако, в том случае, если ловушка будет обнаружена, существующее заклинание отражения позволит направить всю силу ловушки против ее же создателя. В общем, есть простор, есть где разгуляться вашей фантазии.





Так же приятно радует то, что каждому виду заклинаний соответствует свой цвет и, таким образом, вы будете иметь представление о назначении того или иного магического предмета по одному взгляду на него.

Другой замечательной особенностью игры является интерактивность ее мира. Практически все предметы мож-



но взять, пощупать и использовать тем или иным образом, причем, в соответствии с физическими законами. То есть предметы в игре могут быть задействованы так же, как и в реальной жизни — например, если свечу перенести в затменный участок комнаты, то, как это ни странно, там станет светло. Мебелью можно пролептеть дверь или использовать для сооружения баррикады на пути преследующих вас противников, бочки с порохом эффективно взрываются, а емкости с водой пригодны для тушения возникшего пожара.

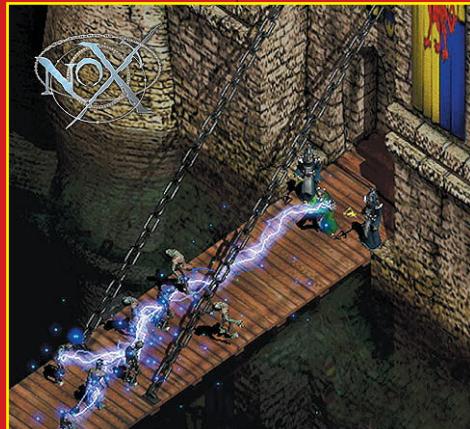
Вас никогда не удивляло, что самого крутого героя, вооруженного самым крутым оружием может остановить фанерная, но запертая дверь (правда, приятное исключение составлял, например, Crusader). Однако разработчики из Westwood пообещали, что в Nox'е подобных проблем возникать не будет. Если стена мешает герою, то ей придется подвинуться.

Все вышеперечисленное действительно выделяет Nox из ряда прочих Diablo-клонов, но главный плюс игры — ее многопользовательский режим (его поддержку будет осуществлять Westwood Online), и, видимо, именно на него сделали

ставку в Westwood.

Вместе с друзьями (всего до восьми человек) вы можете принять участие в таких национальных noxs'овских забавах, как обыкновенный deathmatch, King of the hill, Capture the flag, Hot Potato и Scavenger hunt. О последней надо сказать особо — суть этой затеи сводится к тому, чтобы собрать на уровне определенное количество барабах и покинуть с ним гостепримные лабиринты. Само собой, напрашиваются два способа разрешения этой проблемы — искать артефакты самому или искать тех, кто эти артефакты уже нашел. Не менее забавно выглядит конкурс на ловкость рук под названием Hot Potato. В течении некоего заранее определенного времени (от 30 секунд до двух минут) вы должны передать эстафетную картофелину, иначе она взорвется у вас в руках. Еще один сюрприз от разработчиков заключается в том, что магическая энергия может быть восстановлена лишь посредством специальных «энергетических розеток» — обелисков, разбросанных по карте. Видимо, этим архитектурным памятникам Nox придется стать свидетелями кровавых сражений за драгоценную ману.

Впрочем, из всего вышесказанного следует вывод, что хоть разработчики и уделили мультиплееру столько внимания, да вот режим совместной (в смысле cooperative) игры отсутствует, как класс. Оставим это на их совести. Было не плохо увидеть в комплекте поставки игры и редактор карт, но этот вопрос пока находится под обсуждением.



Предполагается, что Nox будет выпущен в сентябрь-октябре этого года. Разработчики не сообщают подробных аппаратных требований для игры — предположительно, P 200-233 будет вполне достаточно. Равно, ничего не говорится об использовании игрой 3d акселераторов. Но и без этого игра выглядит достаточно впечатляюще, по крайней мере для любителя схваток с равным соперником, а не жалким AI.

СИ PREVIEW

SUMMONER

Платформа: PC
 Жанр: RPG
 Издатель: THQ
 Разработчик: Volition
 Альтернатива: Final Fantasy, Wizardry,
 Swords and Sorcery



Начать статью о проекте компании Volition, именующимся *Summoner*, мы решили не совсем обычно. А именно с призыва, который укладывается в три слова — «Запомните эту игру!». Впрочем, если упоминание о ролевых играх ни на йоту не уменьшает содержание крови в вашем адреналине, то можете этому обращению и не внимать. Но в противном же случае...

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Вселенная *Summoner* относится к разряду тех, о которых в двух словах не расскажешь. Для любой уважающей себя RPG такой проработанный мир с бесконечным количеством мелких деталей и ювелирных тонкостей является первоосновой, и именно в его создание Volition вложила больше всего труда. Сам же игровой процесс и всевозможные детали геймплея пока окутаны густым туманом тайны, так как игра находится в разработке немногим более года (с июня 1998) и должна быть полностью собрана лишь к началу следующего тысячелетия, т.е. в конце 2000 года. К чему мы все это говорим? Дабы вы не удивлялись тому, что основная часть статьи посвящена игровой вселенной и сюжетному базису, а прочим вещам уделено гораздо меньше объема. Просто на данный момент всевозможные конкретности только-только начинают вырисовываться и поэтому держатся до поры до времени за семью печатями.

СДЕЛАТЬ ХОТЕЛ ГРОЗУ, А ПОЛУЧИЛ...

Очень и очень немногим фортуна дарует при рождении тайную руну суммонера. Такой счастливец обретает способность призывать волшебных существ — демонов, големов, элементалей. Но «призывать» совсем не означает «контролировать»...

Наш герой — суммонер по имени Джозеф — знал о своем даре еще с раннего детства. Однажды, во время нападения варваров на родную деревню, мальчуган решил помочь своим согражданам и призвал очень могущественного демона. Но демон был настроен отнюдь не на благие действия и, вместо ожидаемой помощи, сровнял с землей большую часть деревни. Уцелевшие в этой бойне обвинили во всех злоключениях Джозефа, и несчастный ребенок был с позором и проклятьями выдворен из родной обители во враждебный мир.

Но коварная судьба вновь повернулась к нашему герою лицом и оберегла его от смерти и напастей в течение последующих нескольких лет странствий. Превратившись за эти годы в статного и красивого юношу, Джозеф продолжал познавать мир, пока не встретил загадочного мудреца по имени Яго.

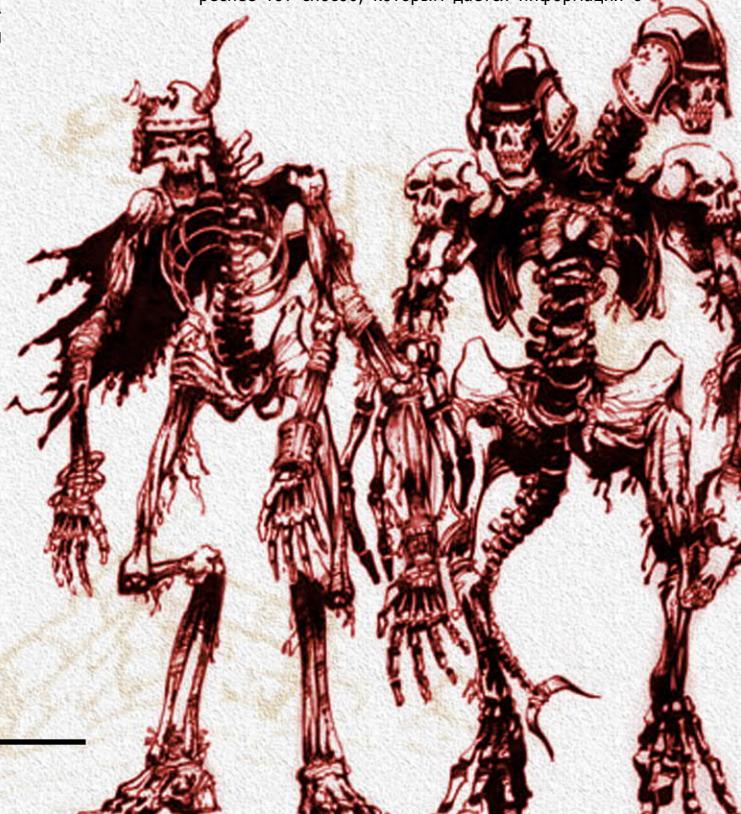
Яго высоко оценил дар Джозефа и решил помочь юноше в полной мере овладеть своим редким наследием. Прошло еще несколько лет, прежде чем Джозеф научился не только призывать нужных существ, но и подчинять их своей воле.

Убедившись, что Джозеф полностью познал свои способности, Яго открыл ему тайну четырех колец, с помощью которых можно было бы добиться полного контроля над волшебными существами. А такой контроль был необходим, так как демон, вызванный Джозефом много лет назад, не только не умерил свой пыл, но, наоборот, стал еще более кровожадным и агрессивным.

ЧЕРЕЗ МИФЫ И СКАЗАНЬЯ

Мир, в котором разворачиваются события *Summoner*, разделен на несколько территориальных зон, каждая из которых стилизована под некоторый реальный историко-географический пласт. Например, Орения вызывает прямые ассоциации со средневековой Европой, а Медева — древним Востоком.

Но не в таком делении вся прелест. Гораздо интереснее тот способ, которым дается информация о





Медведи и изе с ней — это в большинстве своем мифы, сродни тем, что вышли из под пера Гомера. Мифов этих в *Summoner* великое множество, и все они представляют ценность не только в литературно-эстетическом плане, но и носят вполне определенную информационную нагрузку.

RPG В ТРЕХМЕРНОМ ОБЛИЧЬЕ

Summoner задумывается как классический ролевик, в достаточной степени приближенный к стандартным компьютерным AD&D воплощениям, на полностью трехмерном движке. Можно сказать, что игра будет сродни *Baldur's Gate*, но на polygonной основе.

Движок игры ребята из Volition решили разрабатывать собственными силами и, судя по скриншотам, немало на этом поприще преуспели. Обратите внимание, как изумительно сделаны модели деревьев и как не менее изумительно реализовано комплексное освещение. Вся эта пригожесть будет обозреваться через управляемую камеру, обеспечивающую вид от третьего

Компания Volition является отпрывком Parallax Software, которая несколько лет назад стала прародителем для *Outrage* и собственно Volition. На данный момент Volition не может похвастаться обилием релизов, но зато то, что наличествует в активе компании, заслуживает всяческих похвал. Речь, как вы догадались, идет о блокбастере *Descent Freespace* и аддоне к нему.

Трудно сказать, почему после космического симулятора ребята перекинулись на ролевой проект. Вряд ли это тривиальный конъюнктурный ход, так как обычно «однодневки» делаются минимальной кровью и в самые кратчайшие сроки, добыв устрем в волну интереса. В *Summoner* даже на данном этапе разработки вложено слишком много труда, поэтому есть все основания полагать, что проект будет в достаточной мере самобытный. Да и, кроме того, репутация Volition доселе не запятнана, так есть резон надеяться и ждать...

лица.

Про процесс создания персонажа пока ничего не известно, но зато есть кое-какая информация о командных действиях. Итак, на разборки с демоном отправятся четыре персонажа: сам Джозеф, хитрая и обаятельная воровка Флис, стражущий мести могучий воин Джекхар и, наконец, волшебница-клерик Розалинд. Последняя, кстати, является дочерью суммонера, но сама она не получила этот редчайший дар и поэтому втайне завидует Джозефу. Как видно, четыре персонажа составляют классическую партию (вор, маг, воин и клерик), которая, возможно, будет изначально действовать сообща (как, например, в *Might and Magic*). Впрочем, это только предположение — вполне может статья, что три персонажа присоединятся к Джозефу в процессе поиска четырех колец.

Квесты, оружие и монстров можно охарактеризо-

вать одним-единственным словом — «много». Все задания будут условно подразделяться на глобальные (индивидуальный и сюжетно значимый макроквест, которыйдается на каждой территориальной зоне) и optionalные мелкие, призванные заниматься «прокачкой» участников отряда. Оружие и противники же перекочевали в большинстве своем из боли знакомой AD&D вселенной.

Система магии *Summoner* содержит в себе спеллы и сумmonsы. На первых специализируются волшебники, а на вторых, как легко сообразить, суммонеры. Предположительно, «обычные» спеллы предназначены для мелких удобств (лечение, освещения, простая атакующая магия), а сумmonsы — для серьезных разборок с серьезным противником. Кстати, сами бои будут протекать в походовом или фазовом режиме (скорее всего, а la *Final Fantasy*), так как по мудрым словам разработчиков «бой в реальном времени является атрибутом 3D шутера, а не сложной ролевой игры». Браво, господа, так как ловкость рук и вдумчивое отыгрывание роли плохо совместимые вещи...

Не обойдется без многопользовательского режима со всеми возможными видами соединения. Задумывается даже специальный сервер, но это пока на уровне задумки — без издателя такие вопросы вряд ли решатся.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Еще раз призываем всех ценителей жанра RPG взять на заметку простое название «*Summoner*». Несмотря на то, что проект едва вышел из эмбриональной стадии и только-только обретает формы, уже сейчас четко видны его перспективы. Масштабный и в изрядной степени оригинальный *Summoner* обязательно станет достойным конкурентом таким трехмерным собратьям, как *Wizardry VIII* или *Swords and Sorcery*. Ну а кто кого — покажет время...

DEW PRISM

В

Борис Романов

то время, пока основная часть команды разработчиков Xenogears корпит над созданием продолжения классической RPG Chrono Trigger, ее вторая часть за- канчивает ваять вторую в истории Square трехмерную action/RPG, получившую название Dew Prism.

Вторая она, быть может, и вторая, но выглядит точно так же, как первая. Речь здесь идет, как вы уже, наверное, догадались, об игрушке Brave Fencer, прославившейся на весь мир распространенной вместе с ней демкой восьмой Final Fantasy. Но шутки в сторону. Dew Prism — это действительно Brave Fencer 2, только за- вернутый в другую упаковку. Тем не менее, это



Платформа:
PlayStation
Жанр: Action/RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: осень 1999



совсем не значит, что в нее будет неинтересно играть. Скорее всего, совсем наоборот.

Итак, единственным отличием этой игры от Brave Fencer станет то, что в ее начале вам предложат выбрать себе одного из двух героев, у каждого из которых будет своя история и свой, так сказать, квест. Первый из них — мальчик по имени Rue — будет способен при помощи своего меча превращаться на время в убитых им монстров. Пользуясь этой возможностью, он сможет не только быстрее пройти игру, но и разрешить целый ряд специфических головоломок (впрочем, в Brave Fencer мы

уже видели что-то подобное). С девочкой, которой было дано имя Mint, все намного проще. Она является бывшей принцессой и, заодно, прирожденным магом. Поэтому большинство препятствий, которые ей встретятся на пути, она может без особого труда преодолевать с помощью обычных заклинаний.

Как вы можете понять по скриншотам, выглядеть Dew Prism будет более чем достойно. Так что хотя бы поэтому не стоит списывать Dew Prism со счетов раньше времени. А что еще кроме красивых картинок, да и надписи Square на коробке мы сможем ждать от этой игры, японские игроки узнают уже этим летом.

CM PREVIEW

VAGRANT STORY

Е

Борис Романов

сли вы еще помните, то ме-сяц назад мы вам уже успели сообщить о том, что в Японии был анонсирован скорый выход новой RPG от создателей Final Fantasy Tactics: продюсера Yasumi Matsuno и художника Akihiko Yoshido, сбежавших пару лет назад в могучую Square из небольшой команды Quest. И какого же было на-ше удивление, когда мы, в конце концов, узнали, что их новым проектом станет совсем не стратегическая RPG, а практически некий трехмерный action, аналог которому будет очень труд-но найти.

Начнем с того, что действие Vagrant Story будет происходить не где-нибудь, а в самой Европе, пусть и во времена средневековья. Тем не ме-

нее, главным ее героям будет выступать некий секретный агент Ashley Riot, который по совместительству является членом общества «ры-царей общественного порядка». Звучит это, безусловно, немного бредово, но это только цветочки. А теперь ягодки. Нашему герою было дано задание расследовать убийство некого князя Бардова, за которым стоит старинный враг Ashley — глава тайной религиозной секты Sidney Lostalot. Для этого нам придется проб-



раться в его замок и, попутно освободив за-ложников, добраться до своего заклятого вра-га.

С точки зрения игрового процесса данная игра более всего будет походить на смесь режима quest из игры Toba (в ней вы найдете похожие трехмерные лабиринты, аналогичный движок, а также похожую систему распределения щерба, когда каждая часть вашего тела будет иметь свои собственные характеристики) с



псевдошаговой боевой системой Parasite Eve. Кроме этого, в процессе игры вам также придется пользоваться своими шпионскими навы-ками на манер Metal Gear Solid. Но самое главное — данная игра будет проходить всего за 5-6 часов, что для многих станет довольно неприятным сюрпризом. Мы же, в свою очередь, пока откажемся от комментариев и подождем ее демку, которая выйдет в Японии вместе с игрой Legend of Mana.

CM PREVIEW

BATTLEZONE 2

Платформа: PC
Жанр: Action/strategy
Издатель: Activision
Разработчик: Pandemic Studios
Альтернатива: Dungeon Keeper, Populous 3

Требования к компьютеру:



K

огда игра **Battlezone** появилась на рынке я, признаюсь, не предал большого значения этому событию, потому что мне казалось, что после **Uprising**, эксперименты по смешению жанров обречены не то что бы на полный провал, но на некоторую неудачу — точно! Как выяснилось, я зря так предвзято относился к новинке.

Владимир Михайлов

Что же такого обещают создатели в своей разработке? Ну, во-первых, это новая сюжетная линия. Все происходит спустя тридцать лет после той войны, которую нам удалось пережить, играя за одну из сторон. Между прочим, действие **BZ2** будет происходить уже в наши дни, так как первая часть представляла собой альтернативный взгляд на шестидесятые — времена наибольшего разгара холодной войны. Итак, прошло несколько десятков лет и космос, ставший мирным лишь на первый взгляд, все еще хранит жуткие неразгаданные тайны, которые могут лишить жизни того, кто попытается хотя бы чуть-чуть протянуть завесу над неразгаданным. Кто будет нашими главными врагами во второй части не известно, но, судя по тому туману, который напустили разработчики, нам придется биться с самыми обычными инопланетянами, хозяевами био-металла. Что касается людей, то нам предстоит выбрать из двух непримиримых военных группировок.

Основным источником дохода, благодаря которому будет умножаться и шириться наша военная мощь, останется все тот же металл, правда, к нему добавятся некоторые

компоненты, позволяющие собирать поистине фантастические юниты. Я не даром назвал их «фантастическими», потому что разработчики постарались наделить их не только новой толстой броней и мощной пушки, но продвинутым интеллектом. Солдаты смогут получать опыт, который позволит им более эффективно использовать вверенную технику. К примеру, страйфиться во время схваток, уворачиваясь от летящих снарядов или совершая более точный выбор оружия, учитывая особенности ландшафта. Из новых юнитов самым полезным, на первый взгляд, выглядит сервисный грузовик, способный подвозить боеприпасы прямо на поле боя. Напомню, что раньше, этим занимались специальные строения, выкидывающие амуницию при помощи мортир.

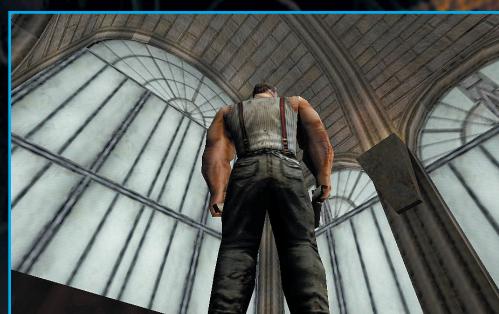
Наметились очевидные сдвиги по улучшению интерфейса игры, который и раньше-то был весьма неплохо, но все же страдал от одного весьма значительного недостатка — группирование юнитов в боевых условиях. А именно в такие моменты от игрока требуются точные и оперативные действия. Теперь, как обещается, все будет гораздо проще и понятней, чем раньше.

Движок, который авторы используют при разработке, особенно хорошо справляется с таким красивым эффектами, как цветное освещение. Это отлично видно на скриншотах. Кажется, что создатели специально выбира-

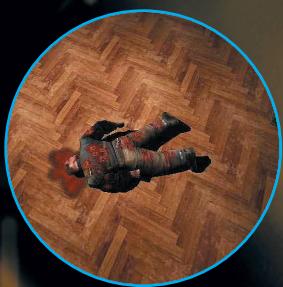
ли картинки, где имеются машины с включенными фарами — это действительно впечатляет. Также стоит отметить, что engine **BZ2** объединяет в себе лучшие черты движка **Darkside** и движка, использующегося при создании **Dark Reign 2**. Последний особенно хорош для моделирования открытых пространств, а сама концепция **BZ2** подразумевает постоянное действия на огромных местностях с пересеченным ландшафтом.

Напоследок мне хотелось бы затронуть тему мультиплеера, так как ориентация авторов в этом вопросе достаточно интересна. Дело в том, что авторы делают упор на командный (кооперативный) режим, считая, что именно он — то, что понадобится игрокам. Не знаю, не знаю, по мне, так нет ничего роднее и приятнее, чем старый-добрый *deathmatch*!



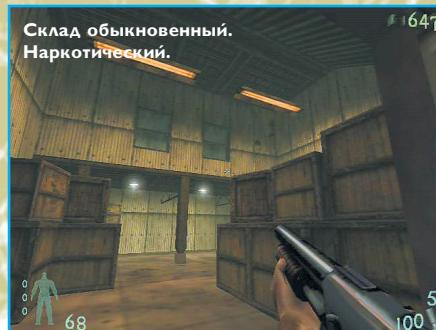


ПАРЕНЬ, ТЫ ПОПАЛ!



Платформа: PC
Жанр: 3D-action/adventure
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Xatrix Entertainment
Требование к компьютеру: PII-233, 64Mb RAM, OpenGL или Direct3D 3D-акселератор, 570Mb HDD
Онлайн: <http://www.interplay.com>
Альтернатива: Quake II

- Мужик, огоньку не найдется?
- Я не курю...
- Кого-кого ты послал?!



KINGPIN LIFE OF CRIME

Д

Вячеслав Назаров

иалог далее не привожу, скажу лишь, что несчастного дядьку шилом стукнули в глаз и проткнули хрусталик насквозь, а пока он был удивлен, сняли куртку, штаны и часы... Вот такая грустная история. Криминальная. Можно сказать, бандитско-романтическая. Впрочем, время сейчас такое. В какую замечательную эпоху мы живем! По телевизору скоро, честное пионерское, начнет крутиться социальная реклама, главным слоганом которой станет фраза: «Нашим чиновникам больше нечего воровать... Заплатите, пожалуйста, налоги!» Но Бог им судья. Давайте лучше еще поговорим о романтиках большой дороги. Им-то работы хватало всегда. И, судя по сегодняшним настроениям в мире, хватит еще надолго. Чего стоит хотя бы игра *Kingpin: Life of Crime*, совсем недавно созданная tandemом Interplay Productions и Xatrix Entertainment. Ведь посвящена она именно ИМ — не признающим законы королям уличного дна: убийцам, грабителям, насильникам и продавцам морковки и кабачков, торгующих ими в неподложенных местах. И благодаря *Kingpin: LOC* теперь на месте Крестного Отца может окажется даже Василий Пупкин из Урюпинска. Для этого ему придется пройти тернистый путь, и все свершится лишь в виртуальной Вселенной, но то ли еще будет...

му хирургическому вмешательству в лабораториях фирмы-разработчика, и перед нами предстал таинственный красавец, в котором с трудом угадываются его корни в id Software. Самое первое, что буквально бросается в глаза — это 32-bit глубина цвета, используемая в *Kingpin: LOC*. А если посмотреть на модели персонажей, представленных бродягами-бомжами, звенящими пустыми бутылками из под очаковского пива, наглой шпаной, грозящей нам ножками от табуреток, серьезных бандитов, спешащих на деловые встречи, полицейских, старающихся как можно незаметнее проскользнуть в темный переулок, то становится ясно, что они являются на сегодняшний день одними из лучших. Если не самыми лучшими, ведь не зря каждая из моделей состоит из 700-850 полигонов. И если анимация персонажей находится на очень высоком уровне, за одно то, как поставлена их гибель, разработчикам уже сейчас можно ставить памятник. Дело в том, что тела виртуальных бандитов и мирных жителей, которых с каждой секундой становится все меньше, собраны из 15 сегментов. Благодаря этому они сверхреалистично реагируют на все внешние раздражители, начиная с заточенных штырей и заканчивая огнеметами и ракетницами. Последствия жестоких разборок для тел гангстеров и сочувствующих зависят от того, куда придется удар и какой он будет силы. Если вы метким выстрелом снесете мерзкому сутенеру половину черепной коробки, то, пожалуй, не стоит ждать, что он будет долго сокрушаться по этому поводу. Но если, при виде его подопечной, ваша рука дрогнет, и несколько граммов свинца попадут в кривую и волосатую ногу торговца женскими телами, то это существо, истощно голое на тему «Ты убил меня, [beep]!», попытается доковылять до безопасного места, впрочем, по кровавым следам выследить убежище не составит никакого труда. Кстати, о крови венозной и артериальной. Разработчики не стали утруждать себя созданием реальной системы кровоснабжения своих персонажей, ограничившись их замечательной анимацией. Крови в *Kingpin: LOC* просто много. Нет, ее

МИР, КОТОРОГО НИКОГДА НЕ БЫЛО

Этого города никогда не существовало. А, возможно, он до сих пор цветет и пахнет гарью и гниющими трупами. Но только в другом мире. Именно так говорят разработчики, повествуя об истории *Kingpin: LOC*. Она начинается в далекие 1930-ые годы в самом криминальном городе тех времен — в Чикаго. Но не стоит забывать, что действия происходят в параллельной Вселенной. Улицами этого не самого маленького населенного пункта правят сотни банд, состоящих из сущих мерзавцев, не отягченных интеллектом. На их вооружении находятся такие приспособления, от одного вида которых наши родные бандиты тех времен изошли бы слюной, а спецсредства вроде сверхскоростных мотоциклов и вертолетов заставили бы их поверить во второе пришествие вкупе с безглючно работающей Windows 2000. Но оставь надежду (Веру и Любовь), всяк сюда входящий: любой чужак подвергается медленной и мучительной расправе с применением самых изощренных средств, и не синихших средневековым инквизиторам. Но вы — человек, достигший вершин чикагского дна! Вы собираетесь стать коро-

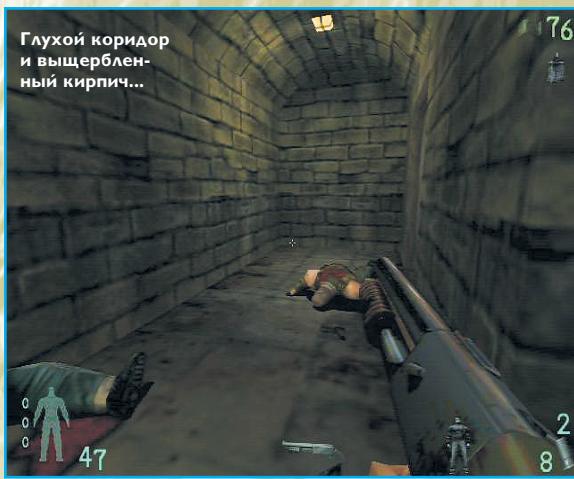
лем мрачных подворотен, кривых улиц и сырьих колодцев дворов? Тогда поднимайтесь с земли, берите в руки обрезок трубы и вперед — к светлому бандитскому будущему...

ЖИВОПИСНЫЕ БАНДЮКИ

Новая игра создана на движке Quake II. Но не спешите строить кислые мины — ребята из Xatrix Entertainment славно потрудились, а, значит, мы славно отдохнем, проводя многие часы в виртуальном беспределе. Известный движок подвергся серьезнейше-

Инвалид, а все туда же...





ОЧЕНЬ МНОГО! Чрезвычайно живописно выглядит темно-красная жидкость, вытекающая из безжизненного тела... Красота.

МАЛЬЧИК, ХОЧЕШЬ БЫТЬ БАНДИТОМ?

Продолжая тему персонажей, нельзя не коснуться того, что выделяет Kingpin: LOC из огромного числа игр 3D-action. Это именно то, из-за чего в строке жанр стоит загадочное определение 3D-action/adventure. По словам самих разработчиков, их игра лишь на 75% представляет собой action, оставшиеся 25% отданы на откуп adventure-RPG. Отныне нельзя бродить по виртуальным мирам в надежде наткнуться на что-нибудь ценное. Все ценное уже подобрано различными ублюдками, которые не захотели поделиться с нами. Поэтому оружие придется закупать в специализированных магазинах, куда без сотни-другой единиц правильных денег ходить очень тоскливо. Но где же их взять? Разумеется, у тех, у кого они есть. Для этого клиента можно напоить, усыпить, наконец, убить! Именно последним вариантом придется пользоваться в Kingpin: LOC. Завалив очередного бомжа, можно поживиться парой бычков и початой бутылкой «Столичной», а, грехнув дядьку в kostюме от Готье, возможно, удастся заполучить баксов 50. Таким образом вам удастся накопить неплохой капиталец. Не спешите трястить его на себя, ведь цель настоящего игрока — полный контроль над Чикаго. А в одиночку добиться этого совершенно нереально.

Так мы подобрались к следующему adventure-RPG-элементу Kingpin: LOC. Чтобы быть в курсе криминальных дел славного города и эффективно вербовать в свою банду отчаянных головорезов, пристальное внимание придется уделять общению с самыми разнообразными персонажами. Но взаимодействовать с ними нужно очень осторожно. Система AI игры проработана самым

серьезным образом. Все из них очень нервно относятся к виду

оружия, поэтому рекомендуется без особой нужды не бродить по улицам, тыча в физиономии прохожим огнеметом и выясняя, как пройти к ближайшему кабаку. Каждый виртуальный бандит имеет три зоны, в которых он может наблюдать за игроком. Увидев вас топающим вдалеке с карабином на плече, он начнет подозрительно коситься на вас. Стоит подойти к нему слегка поближе, и деклассированный элемент попросит вас заехать оружие или «засунуть его себе в темное и глубокое место, куда не заглядывает даже Солнце». Если не внять его совету и сунуться еще ближе, то бандит перейдет к активным действиям: либо постараится применить свой арсенал, либо воспользуется 1001-ым приемом карате — убежит. Будьте проще: не грозите понапрасну людям оружием, в разговорах с ними старайтесь больше казаться «белым и пушистым», обещайте им златые горы — и они к вам потянутся. Грязными и волостными руками. Ну и ладно.

Зато у вас появится своя банда! Бойцам можно давать приказания, они неплохо участвуют в разборках с конкурирующими фирмами, однако за ними

нужен глаз да глаз. В этом скрывается, возможно, самый большой недостаток игры: помощники не всегда правильно реагируют на ваши ценные указания. Так, автор сего опуса, отправившись выяснить, что лежит за одиноким сараем, обнаружил, что с ним за компанию отправился один из бойцов (хотя об его нике не просил). Убедившись, что мешок конопли оттуда уже забрали, я решил вернуться к своему отряду. Не тут-то было! Гориллообразная туша топтала на месте, заграждая проход и жалобно бормотала, не понимая, что ей нужно



Это кто стучит ко мне с пулеметом на плече?



двигаться к выходу... Промучившись минут -дцать и ухитрившись притиснуться мимо своего боевого товарища, мне все же удалось выбраться на свежий воздух... И еще немало таких заморочек придется пережить командирам боевой бандитской группы. Также очень внимательным нужно быть при переходе с уровня на уровень: если ваши компаньоны отстанут от вас, и вы попадете в следующий эпизод один, можете прощаться со своими деньгами и усилиями, вложенные в тренировку ручных терминаторов, они пропадут безвозвратно — больше вы их не увидите никогда...

ПОДОРОГЕ В КРИСТАЛЬНЫЙ ДВОРЦ

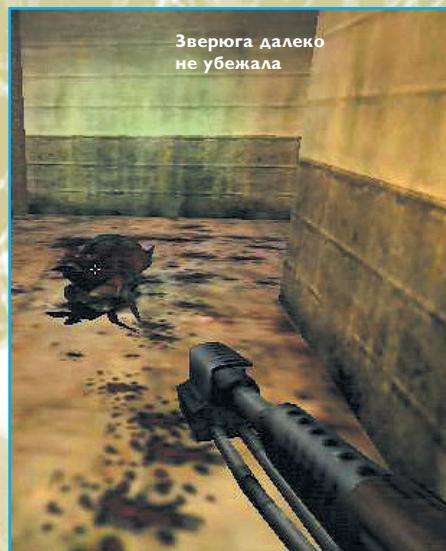
Самых уровней в Kingpin: LOC будет 24 штуки, поделенных на шесть эпизодов, в конце каждого из которых игрокам предстоит сразиться с бандитским боссом. Первым из эпизодов является Skidrow — с него берет старт ваша бандитская карьера. Начиная свой путь из помойной ямы (в прямом и переносном смыслах), вам придется пробираться сквозь толпы одуревших от героя и клея «Момент» гопников, думающих, что они являются хозяевами этих улиц. Пройдя этот тест на выживание, претенденты на чикагское королевство попадают в Poisonville — место гнилое и ядовитое со всех точек зрения. Если вам удастся избежать кислотной угрозы, то следующим местом, куда вы попадете, окажется Steeltown. В этом индустриальном районе десятка рабочих находятся в самом настоящем рабстве у бандитов, трудясь в их сталелитейных цехах. Помогите им в качестве исключения, и вместе с благодарными трудягами, переквалифицировавшимися в уличных солдат, айда в Radio City. Этот огромный город создан в стиле a la Blade Runner, и здесь мафийные бригады решили устроить вам последний приют за все хорошее, что они получили от вас на предыдущих уровнях. Не поддавайтесь на их провокации и следуйте вместе со своей уже немаленькой бандой на набережную (The Wharf), где предстоит найти доктора Зигфрида Хайльмана — оружейника нынешнего короля Чикаго. И, наконец, после выяснения отношений с величественным ученым вам представится возможность получить аудиенцию у самого Гангстера Всех Чикаго в его Кристальном Дворце (Crystal Palace). Где, после жестокой схватки в пентхаузе, вы и примерите на свою не в меру собравшую голову корону Короля Криминального Чика-

МЫКОЛА, ЗАРЯЖАЙ!

Разумеется, без внушительного арсенала пробиться на вершину преступного Олимпа совершенно невозможно. Поэтому в Kingpin: LOC в вашем распоряжении окажутся очень полезные, с точки зрения способностей к лишению жизни других существ, предметы. Роль стандартной единички выполняет обрезок стальной трубы. Этим все сказано. Вторым номером выступает пистолет, которым можно сделать четыре апгрейда: ROF (Rate Of Fire) повышает скорострельность, RLD (Reload Mode) позволяет быстрее перезарядить его (в игре перезарядкой оружия придется заниматься самим игроком), но а на что способен глушитель, который также можно купить, я рассказываю не буду — сами мучайтесь и догадывайтесь. В

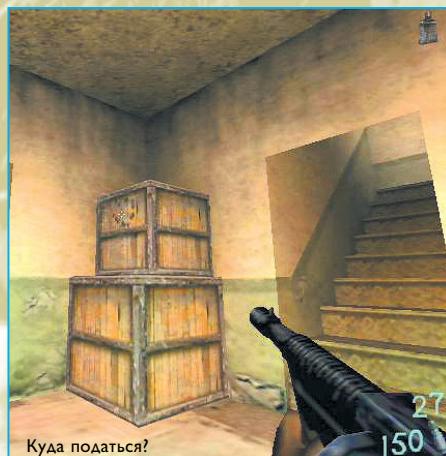


Kingpin: LOC бойцы смогут воспользоваться стандартным дробовиком, который обладает высокой убойной силой, но очень медленно перезаряжается. Зато такой недостаток отсутствует у автомата, чей диск с патронами меняется за несколько секунд, а его трассирующие пули способны устроить праздник даже в таком мрачном



SHUT UP MOTHERFUCKER!

Несколько слов об озвучивании игры. Здесь **Kingpin: LOC** просто вне конкуренции. Когда я только-только начал игру, вышел на «проспект» и решил пообщаться с простым народом, то некий бомжем с пропитой мордой и та-



Куда податься?



ров, озвучивающих бандюков, находятся на высочайшем уровне, идеально вписываясь в общую атмосферу **Kingpin: LOC**. То же можно сказать и о музыке, которую предоставили негритянские «музыканты» из Cypress Hill, что должен признать даже такой знаток и ценитель настоящей Музыки, как я.

ВЕЛИКАЯ КРИМИНАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ СВЕРШИЛАСЬ.

И в этом нет никаких сомнений. Появление **Kingpin: LOC**, безусловно, стало одним из ярчайших событий в игровой индустрии. Ведь эта он, что бы ни говорили злые языки, установил новую планку для игр жанра 3D-action. Удастся ли ее достигнуть в скором будущем какому-нибудь проекту? Наверное. Но сейчас первым и единственным на вершине является **Kingpin: Life of Crime**.

СИ REVIEW



мире. Очень полезным оружием является и снайперская винтовка, позволяющая бить врагов точно в глаза, чтобы не попортить им шкурку. Гранатомет также окажет неоценимую услугу всем жаждущим криминальной славы. Три модификации его гранат: шрапnellевые, начиненные напалмом и противотанковые — могут навеки утихомирить любого хулигана. Разумеется, разработчики не могли не включить в игру ракетницу, без которой многие «гангстеры» чувствовали бы себя крайне неуютно в этой враждебной Вселенной. Еще одним очень милым приспособлением является огнемет, замечательно готовящий угли из противников всех мастей. На закуску игрокам даже предлагается помучить вражеский криминализит «электрошокером».

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика и анимация персонажей. Оригинальная идея покорения гангстерского Олимпа. Возможность создания собственной уникальной банды.

НЕДОСТАТКИ

Несколько неудобная система командования своей бандой.

РЕЗЮМЕ

Один из лучших 3D-action'ов на сегодняшний день. И по оригинальности идей, и по их воплощению.

8.5

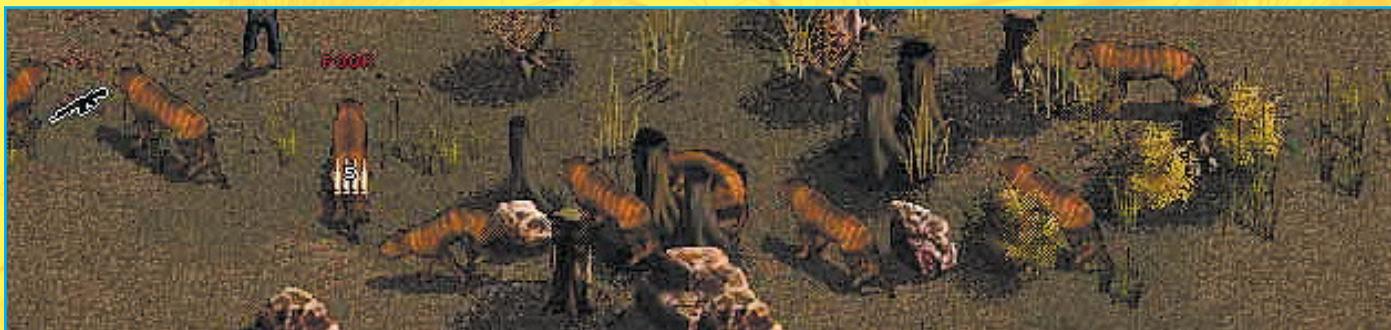
1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Кладбище домашних машин





Jagged Alliance 2 (или Агенты Власти в русском эквиваленте) — третья игра сериала, несмотря на то, что в ее названии присутствует лишь скромная «двойка». Помимо оригинального JA и второй части, был и еще один представитель, который сделал существенный шаг от JA, но все же не добрался до почетного титула полноценного продолжения. Звался этот полукровка Jagged Alliance: Deadly Games, и основным его преимуществом было наличие multiplayer режима.



СЕМЬ КАНАДСКИХ САМУРАЕВ

JAGGED ALLIANCE 2

Платформа: PC
Жанр: Combat Sim/RPG/Action
Издатель: Бука (локализованная версия)
Разработчик: Sir-Tech Canada
Требования к компьютеру: P133MMX, 32Mb RAM
Интернет: <http://www.ja2.com>
Дата выхода: июнь 1999 года
Альтернатива: Jagged Alliance, X-COM, Wages of War, Soldiers at War



Каждая захваченная база ПВО расширяет границы воздушного пространства, по которому может летать Небесный Всадник.



Находящийся на крыше наемник становится очень трудной мишенью, зато ему очень удобно вести обстрел по тем, кто находится внизу.



Стрелять можно в ноги, в туловище и в голову противника. В последнем случае наиболее высока вероятность нанесения тяжелого ранения, равно как и вероятность промаха.

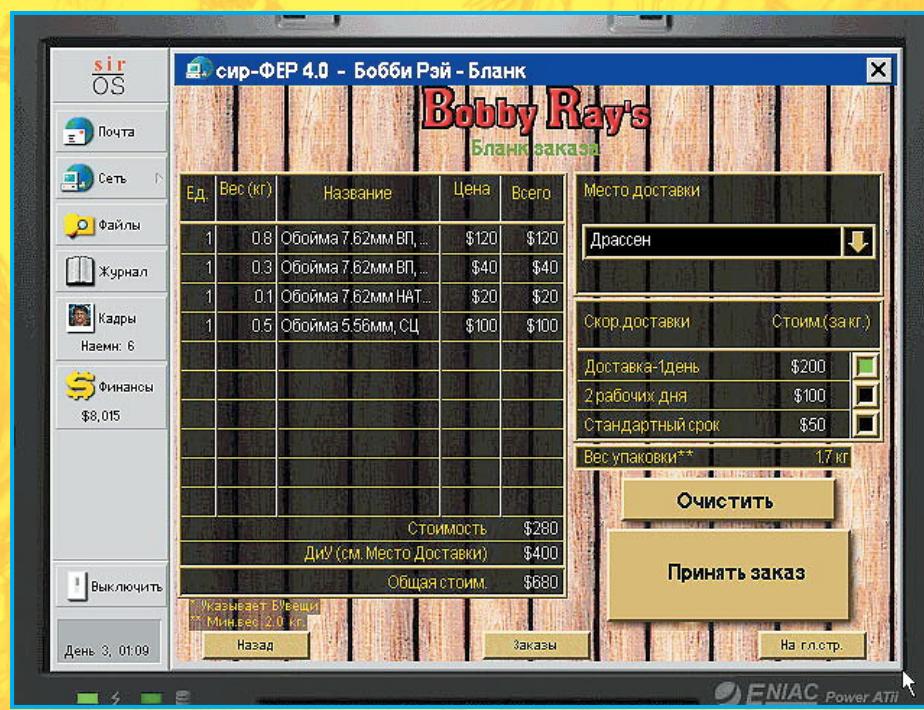
Юрий Поморцев
Александр Кулнич

ы о знайном острове Метавира хоть краем уха слыхали? А с Гасом «сто-неприятностей-за-раз» знакомы? А имя-фамилия Иван Долвич говорить вам хоть что-нибудь? Хорошо если все это для вас не пустой звук и рождает некоторые смутные ассоциации об игре с названием Jagged Alliance. Еще лучше, если вы тут же вспомните, что на Метавире произрастали редчайшие деревья с чудодейственным соком, что несмолкающий Гас очень любил вставлять в свои тирады словечко «woody», а культовый наемник Иван при заключении контракта с презрением цедил сквозь зубы: «Я рад работать на тебя, капиталист проклятый!». Ну и совсем замечательно, если все перечисленное вызовет у вас лишь тихое недоумение, означающее, что знакомство с Jagged Alliance 2 у вас еще только впереди. Поверьте, это предмет для хорошей черной зависти...

Наверное, самым близким родственником для серии Jagged Alliance является сериал X-COM, причем тот, который «1-2-3» (два последних «блудных сына» Interceptor и Alliance — не в счет). Но родство это, на самом деле, не более чем седьмая вода, так как названные игры подобны лишь в самом общем смысле, а вот в частностях похожи друг на друга так же, как похожи, скажем, Мэрлин Мэнсон и Лучано Паваротти; ну да — оба поют, но что и как — это уже отдельный вопрос... Еще, пожалуй, в родину Jagged Alliance можно записать SWAT на пару с Wages of War, но чтобы полноценно и точно охарактеризовать Jagged Alliance, одних аналогий недостаточно. Нужен подробный рассказ, и в качестве легкой закуски начнем с сюжетной канвы.

Итак, в неком небольшом, но богатом королевстве Арулько правила семья Чивалдори. Жизнь в этом уголке с испокон веков отличалась спокойствием, так как Чивалдори всегда были мудрыми и рассудительными правителями. Но все бы было слишком скучно, если бы все было так гладко. Первые тучки на безоблачном небе стали собираясь, когда юный принц Энрико объявил о своем желании взять в жены эксцентричную особу по

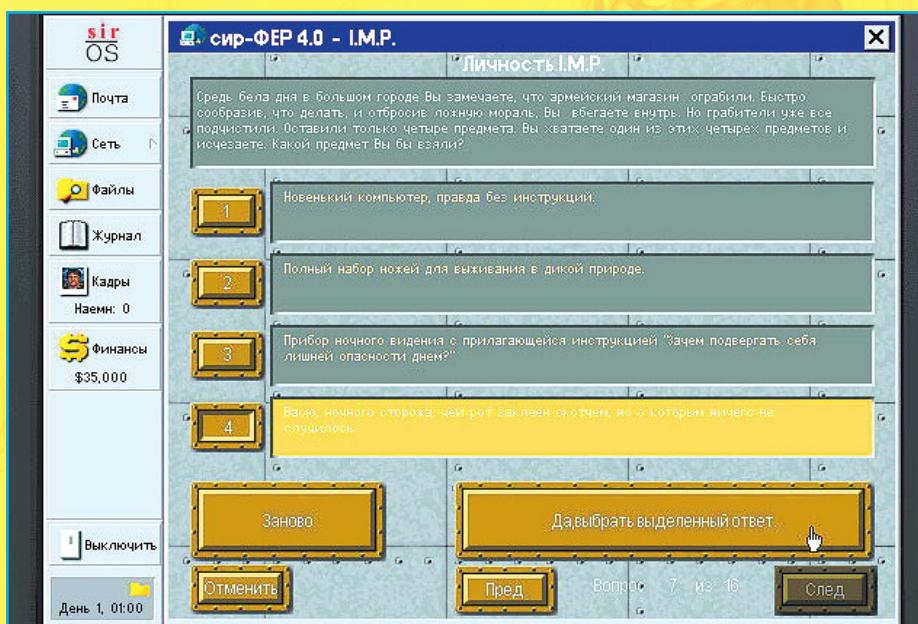
В магазине Бобби Рэя, попасть в который можно по ссылке на сайте А.И.М., продается типовое вооружение, амуниция и предметы экипировки. Заказ доставляется только в склады аэропортов Драссена и Медуны.





Особенности вербовки – контракт с наемником подписывается на определенный срок; покупка снаряжения стала опциональной; многие наемники требуют внесения медицинской страховки.

Все операции по найму, отчетности, покупке вооружения осуществляются с помощью лэптопа, на котором установлена система Sir-OS с браузером Sir-FER.



На сайте компании «Институт Психологии Наёмника» посредством заполнения анкеты можно создать своего собственного персонажа. Заметьте, что ответы на комические вопросы определяют характер и способности вашего виртуального эго.

принц понял, что в лоб Дейраны не возьмешь и действовать против узурпаторши необходимо более изящно и хитро. Он отправился в Прагу, где вышел на человека, который занимался решением вот таких вот деликатных проблем. Понятно, что «человеком по решению деликатных проблем» неделикатными способами, простите за банальность, является вы. Энрико передал всю свою наличность в виде аванса и пообещал, что на время боевых действий все доходы с шахт по добыче драгоценных металлов будут идти на заранее оговоренный счет. Вот только шахты эти необходимо сначала выбрать из рук Дейраны...

Вот такая связка, а теперь конспективная информация к размышлению. Территориально Арулько представляет собой набор секторов — шестнадцать по горизонтали и столько же по вертикали, итого 256 секторов. Но реально их несколько меньше (чуть более двухсот наземных, плюс десяток-полтора подземных), так как не все сектора доступны по различным причинам. Далее. В Арулько находится 9 крупных населенных пунктов (Омерта, Читзена, Сан Мона, Драссен, Камбрия, Грам, Альма, Балайм, Медуна), одна тюрьма и общественная свалка (также в количестве одной штуки). В некоторых городах есть шахты, на которых работают местные жители, причем чем больше народу поддерживает вашу освободительную кампанию, тем выше доход, получаемый с шахт. И последний штрих — воздушное пространство Арулько контролируется 4 базами ПВО. Представили масштабы? Оценили глобальность происходящего? Значит, самое время привносить в жизнь принцип «пришел, увидел, победил».

Разумеется, взять Арулько голыми руками не мыслимо и, даже вооружившись по последнему слову техники, невозможно будет выбрать армию Дейраны с завоеванных позиций. Впрочем, выполнять собственными руками грязную работу совсем не обязательно — для этого есть специальная организация А.И.М. (Международная Ассоциация Наёмников или просто Ассоциация), которая предлагает реестр из сорока профессионалов, готовых на любое темное дело за пачку зеленых банкнот.

Может показаться, что сорок человек — не слишком уж большой выбор, но на самом деле это не так. Начнем с того, что реально доступных для вербовки ребят гораздо больше, так как, во-первых, существует альтернативная служба М.Е.Р.С., где в списках значится еще десяток наемников (правда, э-э... несколько специфических), а, во-вторых, не следует забывать и о некоторых представителях местного населения, которые с охотой примкнут к нашему отряду прямо по ходу обмена свинцовыми любезностями с воинами Дейраны.

Но дело даже не столько в количестве, сколько в качественной индивидуальности наемников. Во-первых, они

А что мы все «Jagged Alliance 2», да «Jagged Alliance 2»? Ведь в России будет более известна локализованная версия игры под названием Агония Власти — за что отдельное спасибо компании Бука. Надо сказать, что ребята потрудились на славу, и осуществленная локализация заслуживает самой высокой оценки. Отдельными недочетами можно считать несколько механических перевод текстов, подчас не совсем точно передающий антураж игры, но подобные мелочи забываются после знакомства с озвучкой. Вот тут Бука не ударила лицом в грязь как в плане количества (были подключены 52 актера), так и в плане качества (например, немецкая локализованная версия на порядок уступает нашей).

время коронования Дейраны. Видимо, в неволе голова бывшего наследника на престол заметно просветила, и он четко осознал всю тяжесть своего положения, а также насколько коварны и порочны бывают умы красивых женщин... В это время опьяневшая властью новоявленная королева Арулько совершила свою первую и последнюю ошибку — в эйфории она даровала жизнь своему «бывшему» и отпустила его, что называется, на все четыре стороны. Упрашивать дважды Энрико не пришлось, и он немедленно обратил свои стопы к горстке повстанцев, которые выступали против правления Дейраны. Он поведал бунтовщикам о реальном положении вещей, после чего простые бунты переросли в настоящую кровопролитную гражданскую войну. Но силы были, разумеется, не равны, и лагерь бунтовщиков был разгромлен. Финал? Не совсем. После тотального поражения уцелевшие повстанцы ушли в подполье и там залезли



По мере дополнительных тренировок и/или успешного отражения атак ополченцы будут прогрессировать, и вскоре из зеленых новобранцев превратятся в элитные подразделения.

ли раны. Сам же Энрико бесследно исчез, дав основания считать его предателем. Но на самом деле бывший

отличаются базовым набором параметров (здоровье, ловкость, подвижность, сила, опыт, лидерство, интеллект, меткость, взрывчатка, механика, медицина), но это еще далеко не все. Во-вторых, многие бравые ребята обладают дополнительными качествами, которые не отображаются в строгих цифрах, но весьма заметны во время боя. Для иллюстрации приведем несколько примеров: Потрошитель владеет в экстаз от убийства, проведенного в особо извращенной форме, когда жертва перерезается глотка или выстрелом в упор разносится на тысячу кусочков черепная коробка; Ларри частенько употребляет наркотики, отчего его характеристики существенно ухудшаются, а в периоды «заязки» он превращается в неплохого бойца; Доктор Кью в совершенстве владеет восточными единоборствами; Стрелка очень эффективно действует во время ночных операций; Наук не любит убивать... Дополнительную индивидуальность уже и без того индивидуальным до предела наемникам придает их реакция на различные события и личные взаимоотношения. Многие солдаты удачно откажутся работать сообща (как, например, Рысь и Тоска), а некоторые наоборот — готовы даже задарма подставляться под пули, лишь бы находиться вместе (например, супружеская пара Хиггенс). Примеров можно приводить мириады, но основная мысль, надеемся, должна быть ясна — наемники в Jagged Alliance 2 — существа ярко индивидуальные и подчас немного капризные.

Jagged Alliance 2 недаром причисляется к стану ролевых игр, пускай не на все сто процентов, но в достаточной степени. Одной статистикой персонажей игра не ограничивается, предоставив возможность повышать характеристики наемников. Система experience point'ов, применяемая в большинстве ролевиков, для Jagged Alliance 2 смотрелась бы слишком условно, и поэтому она была заменена на собственную систему, которую кратко можно охарактеризовать так — «что используется, то и прогрессирует». Много стреляем? — извольте дополнительное очко в меткости. Постоянно делаем перевязки и проводим лечение? — получите прибавочный инкремент в медицине. Немаловажно, что теперь все характеристики повышаются прямо по ходу действия, а не в конце дня или в другое время подведения итогов.

Завербовав приглянувшихся наемников и оплатив счета представленных контрактов, можно закидывать бравых ребят в самое пекло событий. Тут важно оговорить-

ся, что помимо обычных головорезов Дейраны вам встретятся и дикие представители семейства кошачьих; а в научно-фантастическом режиме игры в шахте Драссена будут поджидать гигантские агрессивные жуки.



что Jagged Alliance 2 использует два режима — режим реального времени (с возможностью компрессии) и походовый режим. Первый автоматически запускается когда поблизости нет противника, а второй начинает работать в противном случае. Почему именно так? А вот вы представьте, сколько сил и средств, вложенных в наемника, будет пущено на ветер, если его отправят на тот свет только по причине засорившейся мышки или недостаточной производительности компьютера. Именно для избежания подобных пакостей и служит походовый режим. Кстати, в начале игры можно ограничить время, отводимое на ход, и тогда игра станет более сложной, но и одновременно более динамично-пикантной.

Несколько слов о самой концепции боя. На ход каждому наемнику отводится некоторое количество action point'ов (AP), которые расходуются на любое действие наемника (выстрел, изменение положения, перемещение, перевязку и т.п.). Конкретное количество AP определяется в основном базовыми параметрами персонажа, состоянием его жизненных сил, ранениями, боевым духом и пр. Понятно, что раненый или совсем поникший персонаж будет двигаться заметно медленнее и с нехорошо, т.е. будет получать на ход меньшее количество AP, чем мог бы в идеальном случае. Ходы производятся по-переменно с противником, но при этом не исключена возможность перехвата хода, когда, например, ваш крутой наемник первый заметил врага и взял на некоторое время (покуда хватит оставшихся с прошлого хода AP) инициативу в свои могучие руки.

А чем воюем, собственно? Список целиком оглашать не будем — слишком много всего: от Драгунова и СКС до M16 и H&K-21, от ракетницы до миномета, от простого кастета до противотанкового гранатомета. Ну а если выставить в опцияхгалочку напротив строчки «сотни пистолетов», то по-настоящему оценить богатство выбора сможет только человек, искушенный в стрелковом оружии. Впрочем, при всех своих преимуществах огнестрельное оружие не всегда оказывается тактически выгодно. Очень и очень часто необходимо действовать без лишнего шума, и тогда в ход идут кулаки, кастеты и ножи (можно использовать и глушители, но все же шанс быть услышанным при этом несравненно выше, нежели при орудовании кулаками). Больше того, некоторые наемники, которые владеют боксом или восточными единоборствами, способны отправить врага в нокаут за один-два удара.

Насколько Jagged Alliance 2 нелиней? Да на все двести процентов — вы и только вы определяете, когда провести атаку, кому сначала надрать седалищно-ягодичную мышцу, а кому — несколько позже и т.д. Вседозволенность? Отнюдь, так как многие происходящие события будут подталкивать вас к определенным действиям. Например, в постоянном напряжении будут держать странствующие отряды головорезов Дейраны, стремящиеся вернуть захваченные вами шахты или городские сектора.

Визитной карточкой Jagged Alliance 2 стали многочисленные квесты, схожие со своей концепцией с квестами из Fallout. Хорошим примером являются нелегальные поединки с тотализатором — средство подзаработать деньги и выйти на местного «крестного отца» по имени Клаус. Квесты опциональны и совершенно необязательны для выполнения, но, очевидно, что разбрасываться

ими не имеет смысла — уж очень они выгоды и просто интересны.

Население Арулько будет реагировать на ваши действия самым активным образом. Как уже было сказано, чем более успешной будет ваша борьба против Дейраны, тем на большую поддержку среди местного населения вы можете рассчитывать. А это самым непосредственным образом отразится на вашем материальном благополучии, так как по мере роста лояльности будет увеличиваться и доход с захваченных шахт.

Взаимодействие с NPC осуществляется по следующей схеме — если у персонажа есть имя (косвенный признак), то с ним можно поговорить, и, как минимум, он выдаст вам ценную информацию, а как максимум — станет источником нового задания или просто присоединится к отряду. А двое среди неигровых персонажей так вообще уникальны: первый — Небесный всадник, который за определенную плату может передислоцировать отряд на вертолете в любую точку Арулько, находящуюся вне зоны действия ПВО; второй — Гамос, обладатель фургона с мороженым, на котором можно перемещаться по дорогам королевства (не так стремительно, как в первом случае, но заметно быстрее, нежели на своих двоих).

Захват позиций, как гласят военные аксиомы, это только половина дела. Куда более сложной задачей является удержание этой позиции. В Jagged Alliance 2 для обороны городов можно за символическую плату тренировать отряды ополчения. Кстати, наличие таких отрядов благотворно сказывается на лояльности местных жителей со всеми вытекающими отсюда финансовыми последствиями.



Наемники могут теперь не только приседать, но и залегать, слившись с землей.

ми. Тренировать ополченцев в обычных «не городских» секторах (а также в некоторых городах) нельзя.

Графический движок игры реализует вид в три четверти (тогда как оригинальный Jagged Alliance и Deadly Games использовали вид сверху) и поддерживает два вида динамического освещения: как общее (смена для и ночи), так и локальное (освещение вокруг наемников). Все уровни собраны из тайлов, но смотрятся они как пререндеренные, а все за счет отлично прорисованных составных элементов. Кстати, благодаря тайловой технологии интерфейс Jagged Alliance 2 в достаточной степени интерактивен; например, совершенно свободно можно выстрелом из миномета подправить на свой архитектурный вкус фасад здания или снести парочку деревьев, имевших неосторожность вырасти в неподходящем месте.

Откровенно говоря, столько еще хочется рассказать и стольких хочется поделиться, но, увы, на это требуется не четыре, а все четыреста страниц, благо нюансов в Jagged Alliance 2 такое великом множество, что аж в глазах рябит. Причем все они настолько логичны и реалистичны, что зачастую невольно хлопаешь себя широкой дланью по лбу с возгласом «Как же я раньше-то не смекнул!... Но в этом и скрыта вся прелесть игры, ее «изюминка», если хотите.

Единственным камнем в огород разработчиков является отсутствие многопользовательского режима. Тут уж остается теряться в догадках, почему Sir-Tech решили проигнорировать столь популярный ныне multiplayer и даже не удосужились реализовать его хотя бы в каком-нибудь упрощенном виде. Но на нет, как говорится...

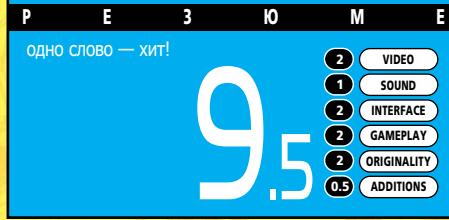
И последнее. Если бы была такая номинация, как «Идеальное продолжение игры», то мы бы безоговорочно присудили ее Jagged Alliance 2. Технологически игра полностью отвечает современным требованиям, а по стилистике и духу она осталась прежней игрой, именно той, которая когда-то столь полюбилась. При этом проект изменился самым что ни на есть кардинальным образом... Парадокс, который удалось неизведанным способом изящно и элегантно разрешить Sir-Tech Canada. За что им низкий поклон и искренняя благодарность.

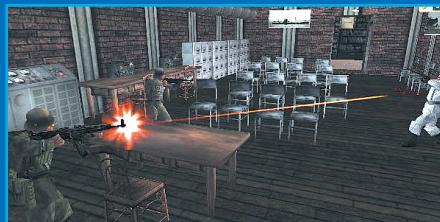
СИ REVIEW



Очень удобно реализован инвентарь — предметы, разбросанные по сектору, можно подбирать прямо в экране карты.

ДОСТОИНСТВА
реализм, ничуть не конфликтующий с высочайшей игровойностью, идеальный баланс, богатая вселенная, профессиональная озвучка.
НЕДОСТАТКИ
полное отсутствие многопользовательской игры, шероховатости с переводом текстов.





КАКОИ ВЫИГРАЛИ НАШУ ВОЙНУ



Hidden&Dangerous – это поворот. Причем поворот резкий и неожиданный. До сих пор восточно-европейский разработчик не особенно баловал нас шедеврами мирового уровня. Точнее, совсем не баловал. И вот теперь **Hidden&Dangerous**. Суперкрасивый, невероятно реалистичный и бешено динамичный. Интересно, конечно, что мы будем говорить об игре через год...



Платформа: PC
Жанр: тактический симулятор
Издатель: Take 2
Разработчик: Illusion Softworks
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98
Альтернатива: Rainbow Six, Commandos



HIDDEN & DANGEROUS

Дмитрий Эстрик

Когда появляются шедевры, это приятно. Когда шедевры появляются из «ниоткуда», это приятно вдвойне. То есть изначально, конечно же, предполагалось, что игра от чешского разработчика может оказаться неожиданным сюрпризом, но, тем не менее, вряд ли кто-либо возлагал большие надежды на *Hidden&Dangerous*. Разве можно подумать, что неизвестная восточноевропейская компания подарит всему миру игру высочайших стандартов? Как выяснилось, можно.

Hidden&Dangerous уже успели окрестить *Commandos*ом от первого лица. И в этом, представьте себе, что-то есть. Конечно, много общего можно найти и с *Rainbow Six*, и со *Spec-Ops*, и с *Delta Force*, но больше всего *Hidden&Dangerous* похож именно на *Commandos*. Виной тому не только историческая эпоха, в которой происходит действие игры, и не только блестящая работа дизайнеров. Постепенное развитие кампаний, детально разра-

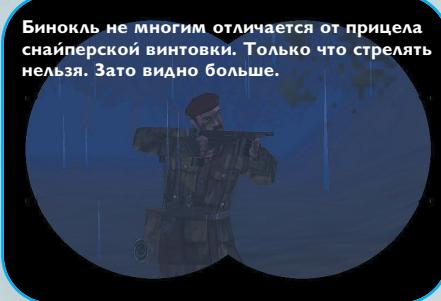
ботанные миссии, невероятные задачи, нестандартное их решение и возникающие в связи с этим наши ощущения... Впрочем, так коротко это объяснить не удастся.

Итак, нам предстоит управлять британским отрядом бойцов спецназа во времена Второй Мировой Войны. Всего в игре шесть кампаний, действий которых разворачивается в разное время, соответственно, в Италии, Югославии, Германии, Норвегии, Северном море и Чехословакии. В каждой из кампаний может быть от одной до шести миссий. Начинается все с более-менее обычного выбора бойцов. Выбор следует делать на основе пяти характеристик и краткой биографии. В общем-то, ничего сверхнеобычного нет. Необычное начинается с выбора оружия... Вряд ли даже самый придиричивый знаток истории сможет уличить разработчиков в незнании предмета. В общем-то, во множестве винтовок, автоматов, пулеметов и гранат можно легко запутаться, но дело может серьезно облегчить режим автоматического выбора оружия.

В конце концов нам объясняют, что в первой миссии первой кампании нам требуется встретиться со своими

итальянскими друзьями. Для этого нужно всего-то перебраться на другой берег по охраняемому немцами железнодорожному мосту. Все это разъясняется и показывается на трехмерной схеме уровня. Короче, понятней быть не может, последние приготовления перед боем и... игра начинается. То, что нам придется несладко, понимаешь с первых же мгновений. Во-первых, ночь. Во-вторых, дождь. В-третьих, ничего, ну, или почти ничего не видно. А, в-четвертых, выясняется, что фрицы на самом деле все видно, вторжение они давно ждали и достаточно всего одной очереди из стандартного MP40, чтобы доблестное спецназовское сердце перестало биться. С небольшими оговорками данную ситуацию можно было бы окрестить одним-единственным словом: реалиズм. Соответственно, приходится прилагать усилия всей команды, передвигаться не бодрой трусцой, а ползком на брюхе, и напряженно всматриваться во тьму через прицел снайперской винтовки. Только не надо при этом думать, что у вас все получится с первого раза. И чтобы не беситься, вспомните *Commandos*. И подумайте о том, что дальше будет еще сложнее. Иногда помогает...





Hidden&Dangerous — игра сложная. Но сложность эта вполне естественна, реалистична, и достаточно пройти всего три-четыре миссии, чтобы к ней привыкнуть. Единственное, что вызывает справедливое недоумение, это мгновенная реакция немецких солдат. Как только наши бойцы оказываются в зоне поражения, враги сразу же открывают огонь и стреляют, надо сказать, метко. Даже очень метко. Что ни Ганс, то снайпер. Особенно это удивляет, когда в брифинге перед миссией нам советуют «воспользоваться элементом неожиданности». Какой еще неожиданности? Немецкие солдаты находятся в перманентном состоянии повышенной боевой готовности, и ничто из этого состояния вывести не может. Ситуации, когда существует возможность подкрасться к врагу вплотную, можно пересчитать по пальцам. Поэтому биноклем приходится пользоваться чаще, чем можно было бы подумать, а снайперская винтовка возводится в статус наиболее часто используемого оружия. Впрочем, бывают и моменты, когда без ножа обойтись невозможно.

В то же время, несмотря на то, что некоторые миссии можно безуспешно проходить десятки раз, игровое действие захватывает. Драматические повороты сюжета и историческая достоверность происходящего таковы, что Спилберг с «Рядовым Райаном» могут отдохнуть. Развитие событий некоторых комплексных кампаний достойно сюжета хорошего романа. Да и миссии сами по себе достаточно оригинальны и разнообразны. К примеру, в одном городе, оккупированном немцами, надо угнать катер. Добраться до пристани с боем не получится: при появлении малейшей опасности катер переправляется в более надежное место, а миссия считается проваленной. Прокрасться через весь город также невозможно: обстрелянная восприимчивость врагов не позволит им пропус-



тить мимо себя подозрительного чука, увешанного пулеметами и гранатами. Что делать? В очередной раз вспомнить *Commandos*! Такая экзотичная миссия вовсе не исключение, в других надо, к примеру, на броневике удрать от танков или обеспечить безопасный взлет самолета, или выкрасть немецкого офицера прямо с его виллы... Задания отличаются изысканной головоломностью, впрочем, это же является и отличительной чертой их прохождения.

Восхищает предметный мир игры. *Rainbow Six* по сравнению с **Hidden&Dangerous** в этом смысле откровенно убог. О *Delta Force* я вообще не говорю. Значительно больше и с этой точки зрения игра похожа все на тот же *Commandos*. Но *Commandos* был все же двухмерной стратегией, а **Hidden&Dangerous** — трехмерный тактический симулятор с возможностью управления от первого лица. Все, начиная от огромной ратуши в Праге и заканчивая портретом Гитлера в кабинете немецкого генерала, производят впечатление не просто реалистичности, но, пожалуй, истинности происходящего. Совершенно «взаправдашний» лес, подавал немецкий штаб в стиле «застенки гестапо», тонущий корабль и танк, выполняющий из магазина, рвущийся снаряд, бомбекка железнодорожной станции, лающие овчарки в трудовом лагере — мелкие детали на широком, почти эпическом полотне. Только представьте себе все это в одной игре!

Между тем, **Hidden&Dangerous** покоряет своей интерактивностью, без которой объекты на уровне были бы скучной декорацией. Практически в каждом транспортном средстве можно прокатиться. Если есть бензин, конечно. Практически каждой пушкой, оставленной противником, можно воспользоваться. Если есть снаряды, разумеется. Я уже не говорю о том, что каждого убитого





Карта тактического планирования. Слегка бесполезна, но иногда можно воспользоваться.

фрица можно обыскать и забрать все, что понравится. Замечательно взрываются паровозы, цистерны с бензином и танки. Но круче всего горят архивы.

Интерактивность в подобной игре подразумевает и физическую модель. Представьте себе, в **Hidden&Dangerous** есть и она, правда, тут впечатления не такие радужные. Встречаются довольно забавные казусы. К примеру, если хорошенько разогнаться на легковушке, она может странным образом перевернуться без каких-либо на то

сквозь бронетехнику. В то же время доблестные спецназовцы разбиваются насмерть, если прыгают с двухметровой высоты, камнем идут на дно в двух шагах от берега и совершенно неспособны вскарабкаться на тротуар нормальным человеческим шагом. Есть, конечно, приятные мелочи. Например, разрыв гранаты или снаряда может оторвать руки, ноги или даже голову.

Всем или почти во всем виноват графический движок. То, что удалось сделать разработчикам, кажется неве-



причин и остаться в таком «полуподвешенном» состоянии. Трупы тоже довольно часто зависают над землей. Паровоз охотно давит людей, но спокойно проезжает



ДОСТОИНСТВА

Необычайная реалистичность, великолепный дизайн, отличная графика.

НЕДОСТАТКИ

Высокий уровень сложности, недоработки физической модели и анимации.

P E 3 Y O M E

Если вас не испугает сложность, то от игры вы не скоро оторветесь.

9.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

роятным. Начнем с того, что уровни огромны. В одной из миссий, чтобы достичь точки назначения на броневике, придется ехать минут двадцать. При этом дорога не особенно петляет. Чем-то похожим мог похвастаться в свое время Delta Force, но, во-первых, в **Hidden&Dangerous** пейзажи не воксельные, а полигонные, а, во-вторых, сравнение можно считать неудачным, если принять во внимание огромное количество различнейших объектов и уровень их детализации. К примеру, на машине можно безо всякого труда прочитать номер. Кроме всего прочего, графический движок **Hidden&Dangerous** отличает редкая универсальность. Гигантские открытые территории или совсем небольшие помещения, в которых можно увидеть крохотные предметы, — все это объединено только здесь. Каким образом? Туман? Убогие текстуры?



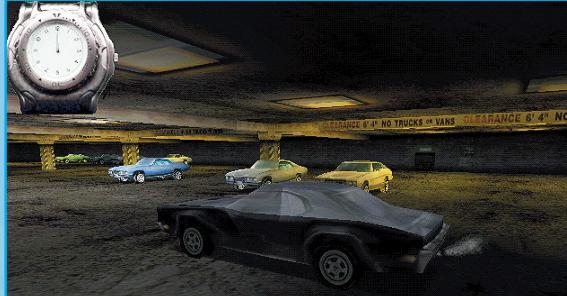
Мало полигонов? Да нет, и текстуры не хуже, чем в любой другой игре, и полигонов не меньше, и весьма неплохие спецэффекты наличествуют, а зона видимости при настоящем уровне детализации вообще поражает. Немного подкачала анимация, но в то же время в ней есть и свои открытия.

Hidden&Dangerous великолепен. Чтобы понять это, достаточно одного, пусть даже и самого поверхностного взгляда на игру. Дело не могут испортить ни высокий уровень сложности, ни маленькие недоработки чисто внешнего характера. Это действительно шедевр мировой величины.

CINERVIEW

DRIVER

Платформа: PlayStation
 Жанр: гонки
 Издатель: GT Interactive
 Разработчик: Reflections
 Альтернатива: Grand Theft Auto (в какой-то мере)



Б

Александр Щербаков

е з сомнения, Driver можно было бы назвать одной из самых ожидаемых игр этого года. как всем казалось весной и в начале лета, за таким нехитрым названием скрывается нечто совершенно особое, почти неповторимое, некая помесь Hot Pursuit из двух последних Need for Speed и Grand Theft Auto. Действительно, что может больше привлекать, чем сумасшедшие погони по улицам почти реальных городов под вой полицейских сирен? Да мы знали, что в игрушке не будет никаких зверств в стиле Carmageddon, и нам не придется кататься по широким проспектам и размазывать по асфальту неосторожных (и осторожных тоже) прохожих. Да и вовсе не важно это было. Никаких таких изувечств в Need for Speed не было, но народ играл, даже и не задаваясь вопросом, какого лешего полиции понадобилось гоняться за нарушителем по кольцевой трассе, лишь изредка сооружая слабые пародии на заслоны, вместо того, чтобы не мучаться дурью, а перегородить все движение. Хотелось чего-то более реалистичного, со свободой действий, на больших пространствах... И все это нам радостно обещали разработчики из Reflections в своем проекте. Неиграбельная демка радовала и в мозгу возникали надежды на светлое будущее.

Наконец Driver появился. В этом месте у сотрудников игровых журналов принято говорить о жестоком разочаровании, постигшем всех без исключения игроков, о неумении разработчиков выполнять обещания, о бренности всего существования и выдавать фразы, вроде : «А мы то ждали, а тут...» Признаюсь, меня тоже подымало ляпнуть что-нибудь подобное, но я удержался. Тем более, что подобные высказывания в данном случае не совсем уместны.

Reflections действительно сделали именно такую игру, как и предполагалось. И внушительные куски американских городов здесь есть, и угон автомобилей, и вой сирен и даже много больше. Но все равно кажется, что этого мало, что-то не то здесь. Казалось бы получили все то, что ждали, но ощущение какой-то «неполноты счастья» остается.

Driver с ходу предлагает нам обилие разнообраз-

ных игровых режимов: от тренировок и обычновенных прогулок (с полицией на хвосте) по городу до режима Undercover (основного в игре), предоставляющего вам возможность не просто угнать машины и кататься на них, но служить на благо общества (нет, это сейчас не модно) и попытаться разоблачить крупную банду, внедрившись в нее. Вы — типа, на самом деле полицейский, а авто угоняете так, по долгу службы, чтобы босс не сомневался в вашей профпригодности и чуть что не отпра-

вил

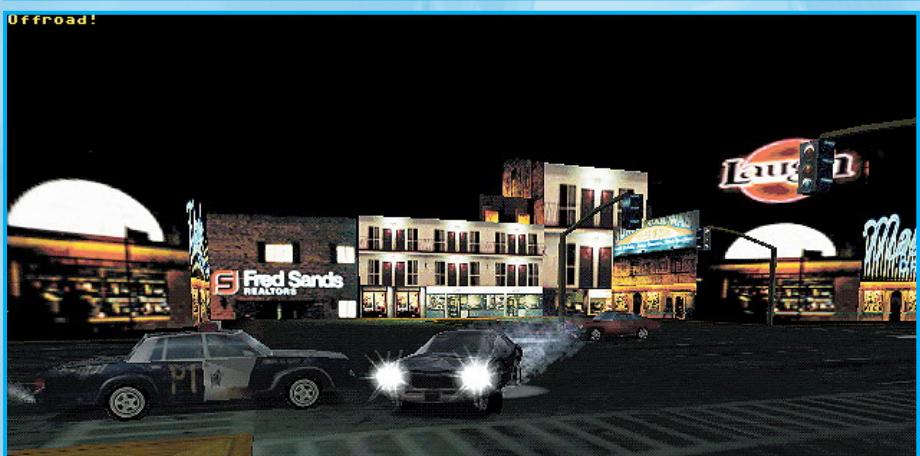
вашу греховную душу навстречу дальнейшим переселениям в новые тела. Не прикольно, в общем, но и так сойдет, главное, чтобы весело было.

И ведь действительно весело! Но не очень. Выполняешь разнообразные миссии, удираешь от преследователей, все это в крупных городах, где помимо вас по улицам шастает еще достаточно народу. На пути (естественно!) мешаются автомобили простых законопослушных (по праздникам) граждан, шастают пешеходы, которых, к несчастью, задавить нельзя. Эти скоты самым невообразимым образом



умудряются уворачиваться от летящей на них на полной скорости машины и со скоростью голодного школьника, бегущего по направлению к буфету, пересекают дорогу и скрываются в ближайшем здании. Короче, гады еще те. В правом нижнем углу вы наблюдаете небольшую схему района, в котором оказались, сверху — шкалу повреждений. Как в файтингах. Больше на экране нам ничего не нужно. Ну разве только время, установленное для выполнения задания и появляющиеся позади вашего автомобиля треугольнички, указывающие местоположение доб-





ДОСТОИНСТВА

Приятная графика, достаточно обширные пространства, выделенные для автобезумия. Обилие различных режимов и возможность снять свой собственный фильм. Да и вообще уиди от преследователей — это всегда весело!

НЕДОСТАТКИ

Фильмы на основе replay все же не всегда так хороши, как хотелось бы. Особенно портят картину время от времени прошибающие игры в replay'ах баги. Сам же игровой процесс хоть и интересен, но все-таки немного зануден и не вызывает желаемого прилива эмоций.

РЕЗЮМЕ

Действительно очень неплохая игра, оказавшаяся все же немного не тем, что мы ждали увидеть. Казавшийся поначалу чумовым игровой процесс подчас представляет собой весьма скучную штуку. Ведь это непорядок, когда просмотр повтора погони больше захватывает дух, чем непосредственно сама погоня! Тем не менее, несмотря на все недостатки, ничего не скажешь — игра классная!

8.0

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |



бе с любителями превысить скорость. Только вот там игрок был на стороне американских динозавров из касты ГАИ, добывающих себе пропитание полосатой палкой. Ну вот в *Driver* е обитают примерно такие же душевые ребята. Это еще что — в Майами они вас могут и в море загнать, а потом наблюдать, как вытонете. Зрелище, наверное, интересное.

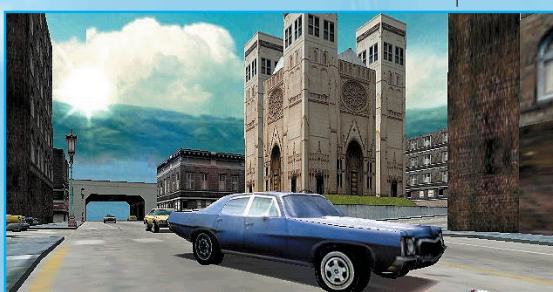
В общем, как вы, вероятно, поняли, удирать от полиции в *Driver* занятие приятное и интересное. Но все же не очень. Понимаете, иной раз смотришь повтор только что проведенного заезда и думаешь о том, как все это захватывающее выглядит сейчас и насколько менее впечатляющим все казалось минуту назад, непосредственно во время игры. Почему так? А черт его знает.

Практически все в *Driver* сделано качественно. Графика не поражает воображение, но это все-таки PlayStation и выжать из нее что-то большее практически невозможно. Тем не менее все очень даже мило: ночные гоночки всякие, дождички, приятное освещение, с частотой кадров проблем не наблюдается. Управление тоже ничего себе. И даже с аналоговым контроллером ездить удобно, что для соньковской приставки не характерно.

Кроме всего этого, Reflections решили обвесить свой продукт какой-нибудь мишурой помоднее, а потому придумали такую действительно оригинальную фишку, как создание своего мини-фильма, во всей красе демонстрирующий перепетии погони, участником которой вы оказались. Порой получается очень даже неплохо. Хотя все могут запросто испортить иногда возникающие во время повторов баги. Помню, удирая от преследователей я припекался к стене, после чего развернулся и поехал дальше. Replay же мне показал, что, влетев в стену, я так и остался стоять перед ней, непрерывно долбясь, будто надеялся пробить ее.

Ну а в целом игра, как нетрудно было предположить, очень хороша, пусть даже месяца два назад нам и казалось, что на самом деле все окажется еще лучше. Чудеса, конечно, бывают, но не в данном случае. После примерно полугода ожиданий мы получили просто хорошую, удачную игру, что, как мне кажется, уже немало.

СИ REVIEW



DINO CRISIS

Платформа: PlayStation
 Жанр: Action/adventure
 Издатель: Сарком
 Разработчик: Сарком
 Альтернатива: Resident Evil 1, 2; Silent Hill



лон Resident Evil, вобравший в себя черты лучших продуктов индустрии развлечений, Dino Crisis несомненно станет событием этого лета для многих владельцев SonyPlaystation.

Михаил РАЗУМКИН

Сарком был всегда верен себе, и уж если попадал на золотую жилу, то не сходил с нее до полного истощения, явно следуя пословице «Старый конь борозды не портит». Вспомнить хотя бы незабытый Street Fighter 2 с его бесконечными продолжениями и параллельными проектами типа Night Warriors, выходящими до сих пор в полном, как говориться, 2D. А ведь у Саркома не так много оригинальных работ. Наверное, можно назвать лишь три наиболее популярные в мире линии: уже названный Street Fighter 2, Megaman и, конечно, последний хит - Resident Evil. Именно на последнем проекте нам придется остановиться и поговорить поподробнее. Как вы знаете, это довольно неплохая серия игрушек-ужасничков, показавшая миру пару лет назад, что у Саркома еще есть порох в пороховницах и что он способен на нечто большее, чем очередной Super Street Fighter Alpha 2 Turbo (да простят меня поклонники

этой игры). Итак, наш старый добрый Сарком нашел очередную золотую жилу и, видимо, не скоро с нее слезет. Но использовать свою оригинальную задумку ему показалось мало. Для пущей привлекательности зомби были заменены другим подаренным человечеству Спилбергом врагом - динозавром. Не забыта феминистская революция, произведенная в игровой индустрии Соре́ской Ларой Крофт - главный герой игры довольно симпатичная (по крайней мере в видео роликах) спец агент Регина (Regina). И с легкой руки продюсера RE серий Shinji Mikami мы получили вроде бы новый продукт - Dino Crisis. Несомненно, это стопроцентный клон. Но стоит ли бояться этого неприятного, режущего слух клейма, ведь игра вобрала в себя лучшие качества многих хитов индустрии развлечений. А вот смогла ли она избавиться от их недостатков? Попробуем разобраться.

Начнем, как всегда, с истории. Все события в игре происходят на затерянном в океане острове Ibis, где находится секретная научно-исследовательская лаборатория. Некое агентство, явно связанное с безопасностью некого государства (скорее всего, США), заинтересовалось ведущимися там разработками. Поэтому в штат сотрудников лаборатории был внедрен агент (кодовое имя Том), который и поставлял сведения в «контору». Но он так и не смог обнаружить абсолютно ничего относительно разработки новых типов оружия. Зато Том натолкнулся на другую заслуживающую внимания информацию.

Оказывается, начальником одного из проектов, ведущихся в лаборатории, является некто Edward Kirk, мировой учёный, авторитет в области энергетики. Несколько лет назад он работал над созданием источника «чистой энергии», но финансирование его экспериментов было прекращено, и вскоре после этого доктор Kirk погибает в результате неудачного эксперимента. Агент делает вывод, что гибель учёного была сфабрикована организацией, которой принадлежит лаборатория на Ibis'e, и даёт рекомендацию о немедленном захвате Edward Kirk'a и материалов его исследований, так как это может угрожать безопасности страны. Как ни странно, рекомендация была рассмотрена, и три спец агента направились на Ibis восстать-

навливать справедливость - вернуть стране ею же отвергнутого гения. Но, прилетев на Ibis, они обнаруживают, что лаборатория уже подверглась нападению - поврежденное ограждение, стреляные гильзы, кровь на полу и обезображеный труп явно говорили о недавнем бою. Теперь им предстоит еще и выяснить, что же случилось на острове, не забывая, конечно, о цели миссии. Вам же,



как уже говорилось выше, достается роль миловидной Регины, девочки на побегушках, выполняющей работу типа «пойди туда, не знаю куда, найди (принеси) то, не знаю что».

Вообще по сюжету игра живо напоминает сценарий к новому творению Спилберга, что-то вроде Jurassic Park 3: Dino Crisis. И, блуждая по коридорам, так и хочется увидеть знакомый логотип вместо непонятных техногенных символов. Но перейдем к делу. В основе игра совершенственно не изменилась со времен первого Резидента. Уже с самого начала она затягивает своей таинственностью, гнетущей атмосферой, постоянным ожиданием нападения. Игровой процесс тоже не изменился. Вы все так же вынуждены «шляться» по зданию лаборатории, стучась в закрытые двери в поисках ключей, аптечек и боеприпа-



ДОСТОИНСТВА
 Великолепный графический движок и динамичность игрового процесса.

НЕДОСТАТКИ
 Некоторая убогость в управлении персонажем, доставшаяся от родителя.

P E 3 I M E

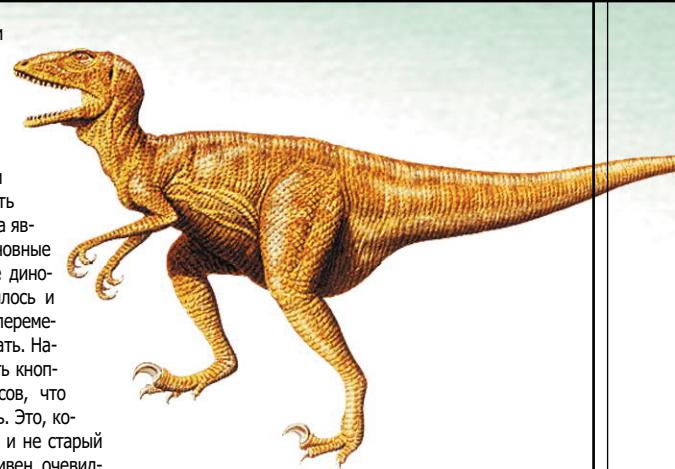
Все, что можно выжить из Resident Evil и PlayStation.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



сов, отстреливая по пути заменивших зомби динозавров, решая простенькие головоломки и все дальше продвигаясь по сюжету. Кроме игрового процесса схожей осталась и система меню, позволяющая пользоваться картой и снаряжением. По-прежнему существует возможность при помощи команды «mix» совершенствовать и изменять найденные в ходе игры предметы. Зато игра явно прибавила в скорости. Теперь ваши основные враги не ходячие трупы, а стремительные динозавры. Поэтому адекватно врагам изменилось и управление. Теперь ваша героиня может перемещаться с готовым к бою оружием (!!) и бегать. Наконец-то разработчики догадались добавить кнопку мгновенного разворота на 180 градусов, что реально поможет не раз спасти вашу жизнь. Это, конечно, далеко еще не Tomb Raider, но уже и не старый Resident Evil. Мир игры стал более интерактивен, очевидно, это связано с переходом от прорендеренных фонов к полному 3D. Теперь можно двигать некоторые предметы (обычно это шкафы или ящики, хранящие предметы), включать и выключать систему лазерной защиты, да и враги любят нападать из-за оконных стекол, переворачивая и ломая все на своем пути. Не интерактивна лишь камера, которая так и осталась практически статичной, что не всегда оправданно. Более упростилась система записи. Пишушие машинки ушли в прошлое, в Dino Crisis, чтобы записаться, достаточно войти в соответствующую комнату, точнее, выйти из нее. Работа в команде тоже претерпела некоторые изменения. Довольно часто происходит общение между членами группы либо при личном контакте, либо по радио. Правда, остается непонятным факт односторонней работы связи. Вы получаете информацию лишь когда попадаете в определенное место, запланированное заранее в сценарии. А возможности постоянной интерактивной связи, как это было в Metal Gear Solid, почему-то нет. Зато очень порадовал дизайн мира и «населяющих его существ». Все выглядит очень реально. Некоторая убогость анимации главных действующих лиц с лихвой покрывается великолепным поведением динозавров. Они могут нападать группами и поодиночке, сразу бросаться в атаку или замирать на несколько мгновений, как бы оценивая ваши силы. Я уже не говорю о различных вариантах нападения. Raptorы

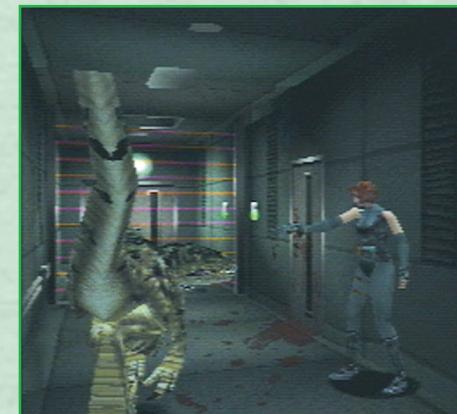


могут повалить жертву прыжком сверху, могут схватить несчастного за ногу или руку и изрядно потрясти, а чего стоит их способность легко выбивать оружие ударом своего хвоста. Излюбленное же занятие летающих птеранодонов - ударом мощного клюва свалить человека, поднять в воздух, а затем швырнуть в вентиляционную шахту прямо под работающие лопасти. В общем, несмотря на то что никто не видел в реальности, они выглядят поражающе живыми.

От описания динозавров самое время перейти к графике. Я уже упоминал, что красивые, но совершенно плоские background'ы Resident Evil канули в лету. Мир Dino Crisis полностью трехмерен, его персонажи уже не смотрятся всего лишь наложенными аппликациями. Очень качественно выполнены и трехмерные модели этих самых персонажей. Конечно, они не двигают пальцами и у них не развиваются под ветром полы одежды или волосы, но даже при приближении впечатление от увиденного не ухудшается. Не плохо подобрана и палитра текстур, хотя качественно она осталась на старом уровне (уже, наверное, полуторагодичной давности). Поскольку это не космический шутер, то игра не сможет поразить вас обилием красивых спецэффектов. Здесь упор ставится на освещении, выполненном в реальном времени. Постоянная игра света и тени добавляет еще большую натуральность и так уже практически живому миру. Это же можно отнести и к звуку, который постоянно создает эффект присутствия. Особенно впечатляет, пожалуй, шум прибоя - остро возникает ощущение свежего морского бриза на щеке, а что уж говорить о внезапной атаке тиранозавра. Музыкальный фон к игре под стать общей атмосфере. Тревожная, призванная держать в напряжении мелодия сопровождает вас практически постоянно и, честно говоря, вскоре сильно надоедает. Поэтому я бы порекомендовал заранее снизить громкость музыкального сопровождения.

Сарсон в очередной раз доказал, что способен на многое, выпустив потенциальный хит (причем заслуженный), лишь сменив декорации старого продукта. Некоторая смена тематики, то есть переход от мерзких зомби и чудовищ к динозаврам, интерес к которым до сих пор не остыл, наверняка привлечет к игре новые толпы поклонников. А фанатам Resident Evil будет чем заняться на время, оставшееся до выхода продолжения их страсти - RE Nemesis.

CM REVIEW



LUNAR: SILVERSTAR STORY COMPLETE

Платформа: PlayStation
 Жанр: RPG
 Издатель: Working Designs
 Разработчик: Kadokawa Shoten/GameArts
 Альтернатива:

Требования к компьютеру:



П

Борис Романов

оявление на страницах нашего журнала такой игры, как *Lunar: Silver Star Story Complete*, можно смело назвать событием из ряда вон выходящим. Однажды назвав себя журналом, пишущим только о современных видеоиграх, мы постоянно старались следовать выбранному нами еще несколько лет назад пути и не обращать свое драгоценное внимание на те проекты, которые своим видом или содержанием не соответствовали бы понятию «современной игры». И только пару-тройку раз различные обстоятельства заставляли нас пойти против своих принципов и поместить на своих страницах материал по какому-нибудь очередному *Street Fighter*'у.

Но *Lunar: Silver Star Story* — игра особая. Впервые появившись в продаже еще в далеком 1992 году, она смогла не только пережить целых два поколения приставок, но и, наконец, добраться буквально до каждого любителя классической японской RPG, то есть выйти на английском языке и на PlayStation. Так что же в ней есть такого особенного, что заставляет нас советовать вам обратить на нее внимание?

Безусловно, не графика и даже не дизайн. Тут все очень просто и действительно старо. Как обычно, по рисованным пейзажам разгуливают небольшие спрайтики, символизирующие героев, которые при столкновении с врагами попадают на другой рисованный экранчик, где их ждут спрайтики чуть побольше, которые, в свою очередь, символизируют собой врагов. Единственным же отличием графического оформления *Lunar* от своих собратьев пятилетней давности являются используемые для рассказа истории мультипликационные заставки, наличием которых в игре сегодня мало комого удивишь. Другое дело, что их качество оставляет позади себя большую часть виденных нами рисованных заставок в любой из игр, и все они действительно выполняют свою непосредственную роль, оживляя героев и мир *Lunar*'а. Честно говоря, все эти анимационные заставки настолько хороши, что когда они заканчиваются и мы снова возвращаемся в игру, то сразу становится как-то неуютно и обидно. Не меньше боли доставляют и переходы от озвученных диалогов к диалогам текстовым, которые, в лучших традициях японских

RPG, не выделяются даже хоть каким-нибудь звуком. Ну да ладно, ко всем этим японским глупостям и условностям мы уже давным-давно привыкли. А вот к тому факту, что еще в далеком 1992 году в японской ролевой игре имелась такая проработанная боевая система, привыкнуть нам еще придется. Ну разве можно было себе представить до знакомства с *Lunar*, что в приставочной RPG во время боев придется заботиться о построении своей команды, думать над каждым следующим ходом или, наоборот, отдать управление компьютеру, который будет также вполне разумно отдавать за вас приказы? Или как вам, к примеру, следующее. В этой игре каждый из боссов, стоящий на вашем пути до тех пор пока вы ни достигнете определенного уровня (признайтесь, этот японский бред и вам уже достаточно надоел) — это не какой-

ДОСТОИНСТВА

Отшлифованный за несколько лет игровой процесс, выверенная практически до мелочей история, проработанные персонажи и одна из самых развитых в приставочных RPG боевая система.

НЕДОСТАТКИ

Сильно устаревшая графика, некоторые проблемы с интерфейсом.

РЕЗЮМЕ

Эта классическая RPG отвернет от себя поклонников компьютерной графики, но полностью удовлетворит всех тех, для кого в играх этого жанра главным является ее сюжет, герой и, как это ни странно, игровой процесс.

7.0

0.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

то стабильный набор различных характеристик. Характеристики боссов в *Lunar* определяются в соответствии с вашими параметрами в каждый отдельный момент времени, и все лишь для того, чтобы битвы с ними были действительно битвами, а не идиотским растягиванием времени прохождения игры на несколько десятков часов. Ну а про то, что в *Lunar: Silver Star Story Complete* отсутствуют не менее надеявшие всем случайные битвы, также стоит упомянуть отдельно. В этой игре вы не только можете видеть расположение своих врагов, но и можете действительно избежать с ними конфликта.

Но главным достоинством *Lunar: Silver Star Story Complete* является совсем не это. Главным в *Lunar* является сюжет, качеству которого могут и должны завидовать Square, Enix, Sega и Nintendo. И неспроста разработчик этой игры, команда GameArts, невзирая на свой небольшой размер и довольно скромное финансирование, считается одним из самых мощных производителей приставочных RPG, чьи игры за последнее время стали цениться среди знатоков жанра чуть ли ни на вес золота.

В общем, кроме как возвращением в будущее, знакомство с этой игрой больше никак назвать нельзя.

Итого: если вы можете вытерпеть устаревшую графику хотя бы в течение получаса и знаете английский, ни при каких обстоятельствах не пропустите *Lunar: Silver Star Story Complete*. А если у вас имеется достаточно денег, то не поленитесь даже заказать ее оригинальную версию, которая включает в себя звуковую дорожку, красочный буклет, а также карту ее мира. В противном случае можете дождаться свою любимую *Final Fantasy* со всеми ее проблемами и продолжить тешить себя иллюзией, что именно она и является по-настоящему современной игрой.

CM REVIEW

MIGHT AND MAGIC VII

Ф

Юрий Поморцев

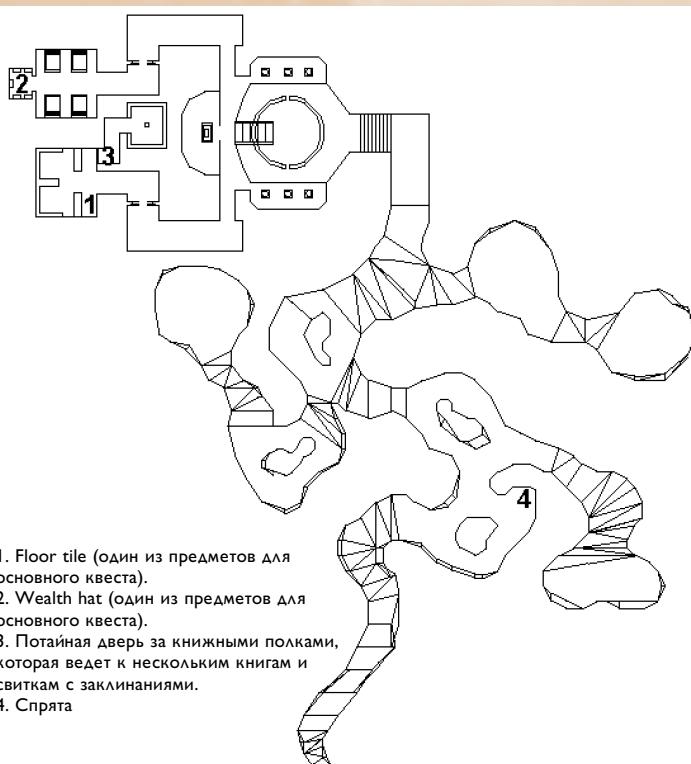
раза «прохождение для Might and Magic» бессмысленна по определению. Глобальная Вселенная (да-да, именно с большой буквы) создается не для того чтобы пронестись по ней аллюром, поставив единственной целью лицезреть финальный ролик, а для того чтобы просто жить в ней. Пускай это звучит несколько напыщенно, но это действительно так. Поэтому мы решили построить «прохождение» по следующей схеме — дать кратенько советы по каждой локации с описанием квестов, и привести максимально полный перечень всевозможных полезных таблиц.

И еще маленький комментарий. В принципе, разобраться с игрой можно обладая лишь минимальными познаниями в английском языке — это не *Baldur's Gate*, где каждый квест сопровождался умопомрачительным количеством текста. В *M&M7* все задания изложены четко и скато, а главное — отсутствует основное неудобство «балдурского» журнала, где информация о квестах оставалась даже после их выполнения.

На этом мы завершаем небольшое вступительное слово и под шум волн, бьющихся о берега Изумрудного острова, начинаем путь...

EMERALD ISLAND

Изумрудный остров можно считать подготовительным плацдармом для дальнейших действий. Здесь можно обучить персонажей базовым заклинаниям четырех магических школ, «прокачать» участников партии до 3-4 уровня (с вытекающим набором скилл-поинтов), пополнить кошелек приблизительно 2500 тысячами золотых, получить с десяток скиллов... В общем, здесь вы сможете натренировать отряд для выхода во внешний мир.



1. Floor tile (один из предметов для основного квеста).
2. Wealth hat (один из предметов для основного квеста).
3. Потайная дверь за книжными полками, которая ведет к нескольким книгам и свиткам с заклинаниями.
4. Спрятано

Самый первый квест (*scavenger hunt*), который вы получите, связан со сбором шести разбросанных по острову предметов. Их нужно отыскать и принести судье по имени *Thomas*, после чего вам в качестве награды будет передан замок *Harmondale*. За чей счет гуляем? Спонсирует все это развлекательное мероприятие лорд *Markham*.

Будем действовать по пути увеличения сложности, поэтому начнем с самого простого предмета — *red potion*. Это снадобье можно изготовить совмещением красного растения и склянки (растение лежит около входа в *Markham's headquarters*, а склянка находится в *inventory* персонажей).

Второй предмет — *musical instrument* — можно купить или выкрасть у барда по имени *Alyssa*, которая находится у входа в таверну. Учтите, что второй вариант немногого снизит репутацию группы (см. таблицы), но зато на 500 золотых дешевле, нежели первый.

Третий предмет — *seashell* — продаст вам за 100 золотых девушка по имени *Sally*, которую можно отыскать около логова дракона (*dragon's cave*). Опять же можно обойтись и без каких-либо затрат...

Четвертый предмет — *wealthy hat* — можно заполучить двумя путями. Вариант первый — выменять у одного из охранников около моста (ближе к драконым пещерам) за склянку с красным зельем (*red potion*). Вариант номер два — взять его в одной из комнат *temple of the moon*. Первый вариант однозначно менее рискован, но... В замок придется идти при любом раскладе, так как там лежит один из предметов, необходимых для выполнения текущего квеста. Да, и, кроме того, в нем припрятано немало полезного барабанщика, и «ходячей экспы» бродит — хоть отбавляй. Но давайте все же для начала выменяем шляпу

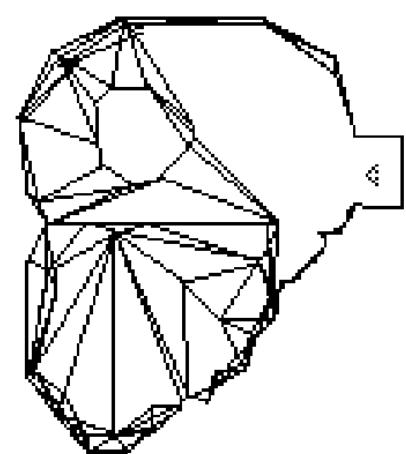


1. Lady Margaret (гид).
 2. Two Palms Tavern (скиллы Stealing, Disarm Trap, Perception).
 3. The Knight's Blade (скиллы Bow, Sword, Staff).
 4. Erik's Amory (скиллы Shield, Leather, Chain, Plate).
 5. Членство в гильдиях огня и воздуха (вступительный взнос - 50 золотых).
 6. Членство в гильдиях тела и духа (вступительный взнос - 50 золотых).
 7. Markhams Headquarters (лорд Markham, судья Thomas).
 8. Island Training Grounds (скиллы Bodybuilding, Arms Master).
 9. The Blue Bottle (скиллы Identify Monster, Alchemy).
 10. Initiate Guild of the Body (скиллы Body, Meditation).
 11. Initiate Guild of Fire (скиллы Fire, Learning).
 12. Emerald Enchantments (скиллы Identify Item, Repair Item).
 13. Initiate Guild of Air (скиллы Air, Learning).
 14. Initiate Guild of Spirit (скиллы Spirit, Meditation).
 15. Healers Tent (скиллы Unarmed, Dodging, Merchant).
 16. Небольшой склад, с которым можно найти seashell и красное растение для red potion. Будьте внимательны, так как рядом находится рой dragonflies.
- a. +5 скилл-поинтов
b. +5 хит-поинтов
c. Пьедестал (Haste)
d. Пьедестал (Fire Resistance)
e. Ящик
f. +3 скилл-поинта
g. Пьедестал (Day of the Gods)

у охранника — синица в руках, она как-то дороже. Главное, не отдавайте ее пока судье, она еще пригодится!

Собственно, до этого момента все шло как по маслу, а теперь настало время поработать кулаками. Остались последние два предмета, с которыми придется повозиться. Итак, отдохните, запаситесь снадобьями от отравления и болезней (см. таблицу), экипируйте по последнему слову техники своих подопечных и в путь — в *temple of the moon*. Двигайтесь по коридорам, уничтожая летучих мышей, крыс и пауков. Последние могут запросто отравить персонажа, вот тут-то и пригодятся снадобья. Основной бой будет около входа в гигантский зал в северо-западной части карты, так что поберегите силы.

Сразу за залом расположены два коридора — южный выведет вас к секретной красной стене, за которой вы найдете пятый предмет *floor tile*, а северный — к двум охранникам. Немного подробнее о последних — поговорите со стражем в синих доспехах, и когда речь зайдет о шляпе, не отдавайте ее. После этого охранники нападут на вас. Смело оголяйте оружие, так как вы действуете в рамках самообороны, и, следовательно, репутация от этого пострадать не должна. После того как жадные стражи будут повержены, обышите их тела и забирайте последний предмет — *longbow* (примечание: такой же лук можно найти в пещере дракона). Да, и не забудьте опустошить



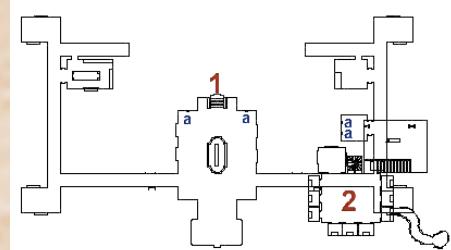
ящики в небольшой комнате за охранным помещением, а также заглянуть в секретное помещение за шкафом библиотеки (см. карту).

На этом все — просто возвращайтесь к судье и отдайте ему все предметы. Результаты будут следующие: **500 оч-**



D1. Замок Harmondale
D2. White Cliff Cave
I. North Harmondale
2. South Harmondale
3. Lenord Skinner (Disarm Trap Master Expert, уровень скилла 7, 2500 золотых), Feryn Light Fingers (Stealing Expert, скилл уровня 4, 500 золотых)
4. Torrent (Water Grandmaster Master, скилл уровня 10, 8000 золотых)
5. Форт
6. Alter
a. Обелиск #1

1. Тронный зал
2. Тюрьма/Камера пыток
- a. Сундук с ловушкой



ков опыта и **2 очка к известности (fame)** за каждый предмет, плюс дополнительно **1000 очков опыта** и **4 очка к известности** за успешно завершенный квест.

Второе задание (**missing contestants**) вы получите от самого лорда **Markham**, который будет очень интересоваться судьбой предыдущих участников соревнования. Как станет ясно из разговоров с местными жителями (или из вступительного ролика), они были жертвами огромного красного дракона. Прежде чем отправляться в пещеры, подойдите к колоннам с заклинанием **haste** (около **guild of fire**) и **protection from fire** (рядом с пещерами). Теперь можно проводить дракона.

Если вы не хотите рисковать, то немедленно переходите в походовый режим, подбирайте щит, лежащий напротив входа и удирите назад (на все про все будет **4-5 раундов**). Если же хотите попытать счастья, то стремглав пробегитесь по всей пещере, собирая все ценные предметы (благо есть что подбирать, например, **full plate mail** или тот же **longbow**).

Как только заполните щит и выберетесь из пещеры, возвращайтесь к лорду и рапортуйте о выполнении задания. Наградой станет **1000 очков опыта**, **1000 золотых** и **4 очка к известности**.

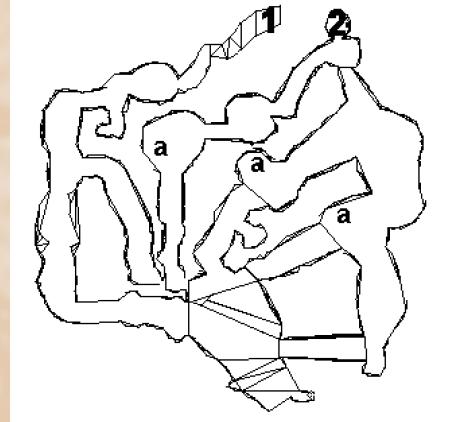
Больше на острове делать нечего. Идите к докам, забирайтесь на корабль, поговорите с капитаном и отправляйтесь к выигранному замку **Harmondale**.

Тот еще приз окажется...

ТРИЮКИ/ХИНТЫ:

1. Чтобы слегка облегчить себе жизнь, можно заманить **dragonflies** в городские кварталы и предоставить возможность стражникам вдоволь помахать мечами. Оборотная сторона медали — вы не получите ни одного очка опыта.
2. На острове есть колодец, который добавляет **2 очка удачи**, и из него можно пить **8 раз!** Как видите, есть резон сэкономить на удаче при создании партии, а потом

1. Колода карт (квест с пропавшим братом)
2. Секретная комната (3 сундука с ловушками)
- a. Сундук с ловушкой



повысить ее до приемлемого уровня питьем воды из этого колодца.

3. Чтобы получить **3 дополнительных очка к скиллам**, подойдите к пьедесталу **day of the gods** (рядом с **dragon's cave**) и щелкните на нем. После этого подойдите к синему пьедесталу (**luck game**) и тоже щелкните на нем — текущий персонаж получит **3 дополнительных очка к скиллам** (проделайте это для каждого персонажа).

HARMONDALE

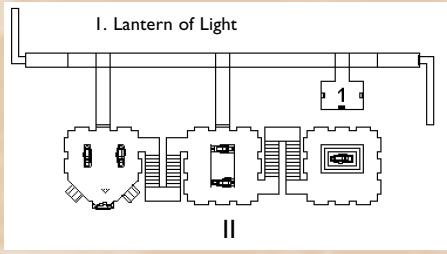
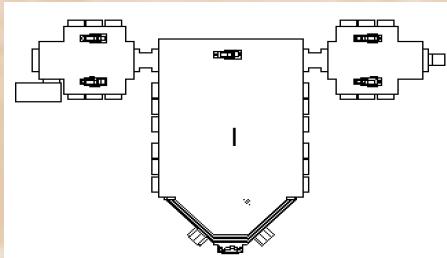
Прибыв на место, сразу отправляйтесь к замку и поговорите с **Butler**, который поведает вам о том, что замок, во-первых, заселен всевозможной нечистью и, во-вторых, требует капитального ремонта.

Для начала выполним первое задание (**clean out castle**) по очистке жилой площади. Никаких особых хитростей здесь нет — просто грубой силой выносите гоблинов, хобгоблинов, летучих мышей и крыс, которыми кишил замок. Можно, кстати, даже и не переключаться в походовый режим и атаковать в ближнем бою, а вместо этого выдать всем бойцам луки или арбалеты (магической братии назначить какие-нибудь дальнобойные спеллы) и, медленно отступая по длинным коридорам, просто расстреливать врагов с дистанции.

В некоторых комнатах вы встретите бочки с разноцветными наполнителями. Щелкнув на такой бочке, вы приведите **2 очка к определенной характеристики** (см. таблицы) текущего персонажа.

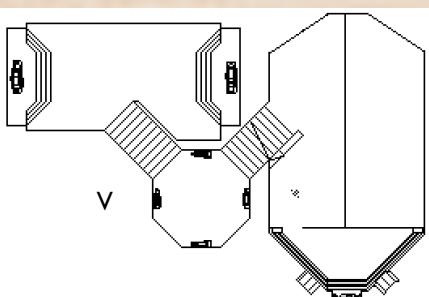
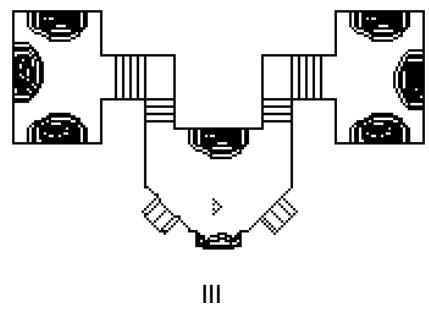
Покончив с монстрами, выходите из замка и идите в таверну (**on the horse**), где получите за проделанную рабо-

- D1. Nighon Tunnels
1. Обелиск #14
2. Temple of Stone (Unarmed, Dodging, Merchant)
3. Королевские скопища
4. Jobber Thain (Merchant Expert, 4 уровень скилла, 2000 золотых)
5. Jasper Welman (Earth Magic Expert, 4 уровень скилла, 1000 золотых)
6. Dalin Keenedge (Axe Master Expert, 7 уровень скилла, 5000 золотых)
7. Selene Falconeye (Spear Grand Master, 10 уровень скилла, 8000 золотых)
8. Aldrin Tamlok (Mace Expert, 4 уровень скилла, 2000 золотых), Trip Thorinson (Body Building Expert, 4 уровень скилла, 500 золотых)
9. Король гномов Hothfarr IX (квест Rescue Dwarves)
10. Гильдия земли (уровень Master) (Earth, Learning)
11. Специальные предметы (Merchant)
12. Spark Burnkindle (квест Kill the troglodytes), Critus Burnkindle (Plate Expert, скилл уровня 4, 1000 золотых)
13. Balan Gizmo (Repair Item Expert, скилл 4 уровня, 500 золотых)
14. Сильно действующие зелья
15. Grogg's Grog Tavern (Disarm Trap, Perception, Stealing)
16. Mineral Wealth Bank
17. Оружие (топоры, мечи, булавы)
18. Доспехи (щит, броня)
19. Feldin Erthsmiter (членство в гильдии земли)
20. The War College Training Center



ту от Butler 5000 очков опыта, 20 очков к известности и дополнительный квест (**repair castle harmondale**) по ремонту цитадели.

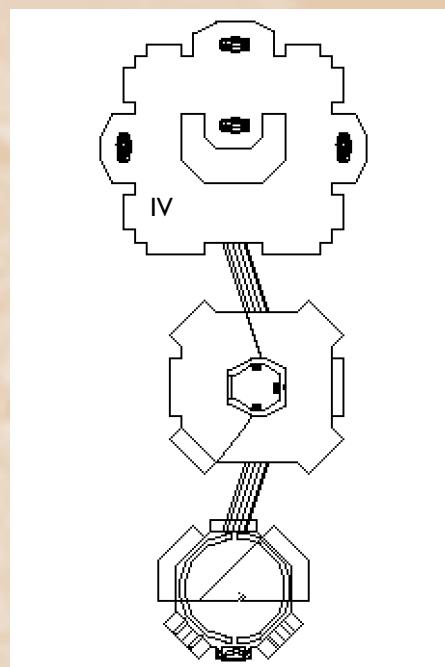
Прежде чем браться за выполнение заданий, побродите по городу, познакомьтесь с обитателями, посетите гильдии, соберите предметы и т.д. В общем, извлеките максимум из того, что имеется в окрестных землях. Итогом ваших странствий должны стать следующие квесты: вернуть **perfect bow** (задание дается Lawrence Mark), вернуть **lantern of light** (задание дается Tarin Withern), вер-



нуть **signet ring** (задание дается Davrik Peladium), найти пропавшего без вести брата (задание дается Darron Temper).

Начнем с поиска брата Darron. Отправляйтесь к **white cliff caves** (по пути вам встретятся многочисленные отряды гоблинов) и смело заходите внутрь. Северо-западный коридор выведет вас к останкам несчастного брата. Возьмите с собой колоду карт, лежащую около трупа, и отправляйтесь из пещер, по пути заскочив в центральную часть лабиринта, где находится шесть бочек. Отнесите карты Darron и получайте заслуженные **2000** очков опыта, **750** золотых, **8** очков к известности и саму колоду карт (см. врезку о правилах игры в *AcroMage*).

В юго-восточной части города **Spark Burkindle** поручит вам очистить нижнюю часть города от троглодитов (**Kill the troglodytes**). Идите в северо-западную часть карты и спускайтесь на лифтах на два уровня вниз. Там будут поджидать многочисленные отряды хищных тварей, среди которых есть не только обычные троглодиты, но и королевы-троглодиты, которые частенько отправляют персонажей. После выполнения задания возвращайтесь к **Spark Burkindle** и требуйте с него **2500** золотых и **20** очков к известности. Кроме этого, после выполнения квеста местные торговцы будут делать более выгодные предложения.



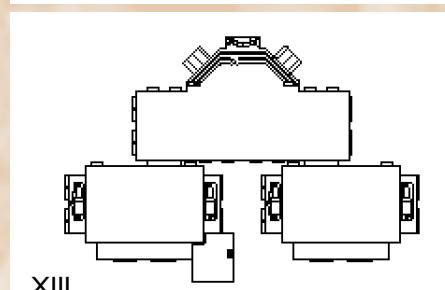
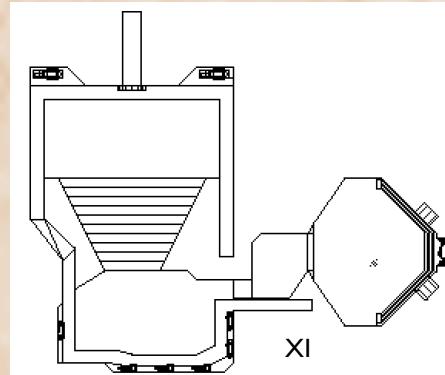
Загляните по пути к **Hothfarr IX** (местный порфирионец), который любезно согласится оказать услугу по ремонту здания... за другую услугу — он попросит отыскать **lost meditation spot** (утерянный источник медитации). Запомните этот квест, прохождение которого будет описано в следующем номере.

Вход в **barrow** (а точнее, в **barrow VII**) находится в южной части **barrow downs**. Впрочем, существуют и другие входы, но подобраться к ним можно только с помощью заклинания **fly**, так как они расположены на отвесных возвышенностях, забраться на которые обычным способом невозможно.

Как попасть в **barrows II**, в котором и находится вожделенный **lantern of light**? На каждом уровне есть карта, скрытая за подвижной стенной панелью. Чтобы отодвинуть эту панель, необходимо найти ключ с черепом, который спрятан в сундуке на этом же уровне. В принципе, особых сложностей здесь быть не должно, главное — внимательно изучать местный интерьер на предмет тайных кнопок и лифтов. Заполучив **lantern of light**, верните его владельцу (**Tarin Withern**), получив за все муки и тяготы **1000** золотых, **5000** очков опыта и **20** очков к известности.

ТРИКОИ/ХИНТЫ:

1. В **white cliff caves** можно стравить между собой ооз (ползающая слизь изумрудного цвета) и троглодитов.



XIII

XII

XI

X

IX

VIII

VII

VI

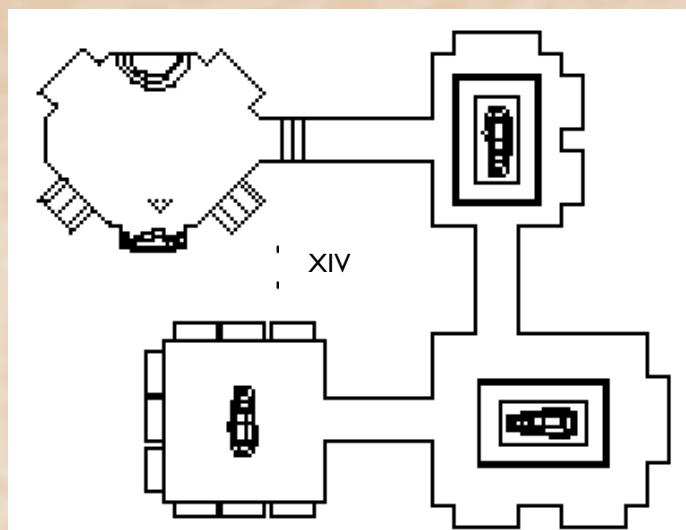
V

IV

III

II

I



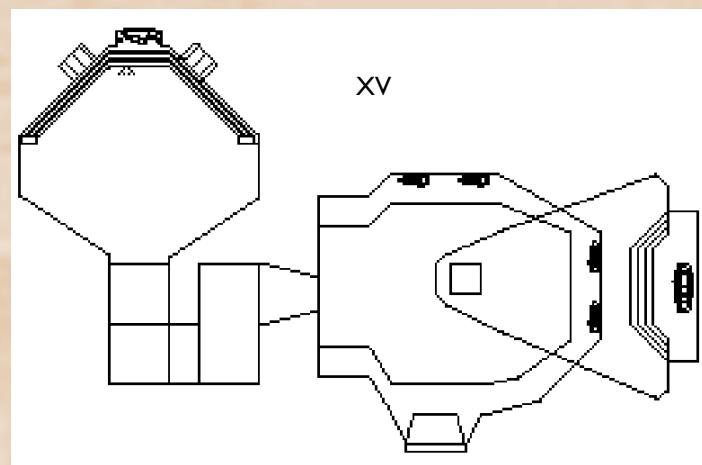
2. Добить оз можно с помощью посохов, магии (неплохо действует **sparks, fireball**) или оружием, на которое было применено заклинание **fire aura** (требуется уровень expert в магии огня)

3. В подземном уровне **castle city (nighon mines)** не чурьтесь помощи. Для этого призываите на подмогу боевым кличом (клавиша «Y») гномов-охранников. Но учтите, что даже общими усилиями одолеть многочисленных

богов, магов и гоглингов будет достаточно сложно.

4. В комнате с сокровищами в **castle city** сразу бегите к южному выходу и из этого укрытия, не торопясь, отстреливайте неповоротливых стражей, которые не смогут до вас добраться.

5. Активно используйте заклинание **wizard eye**, которое показывает местоположение объектов и монстров. Особенно удобно применять его в тех случаях, когда требуется полностью очистить обширную территорию от противника (например, квест с троуглодитами).



6. В форте гоблинов есть пушки, которые стреляют очень мощными зарядами. Постарайтесь быстро забежать в форт и расстрелять основную массу противников. Впрочем, это не так-то просто сделать, в виду того, что форт хорошо охраняется, и пока вы доберетесь до пушек, добрая половина врагов будет уничтожена...

Окончание следует...

СИ TACTIX

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ

КИНЖАЛЫ

Название	Повреж- дения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Dagger	2D2	0	8	1	1
Long Dagger	2D3	0	15	1	1
Dwarven Dagger	2D2	+2	100	1	2
Sharktooth Dagger	2D2	+3	150	1	4
Erathian Long Dagger	2D3	+4	200	1	4
Assassin's Dagger	2D2	+5	250	1	6
Mage Dagger	2D2	+6	300	1	9
Exquisite Long Dagger	2D3	+7	350	1	8
Lady Carmine's Dagger (5 единиц к повреждениям магией тела, +5 Disarm traps)	2D2	+4	15,000	1	0
Old Nick (реликт, эффективно против эльфов, +5 Disarm traps, наносит 8 повреждений заклинанием Poison)	2D2	+8	30,000	1	0

ЛУКИ

Название	Повреж- дения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Crude Bow	5D2	0	100	2	1
Crossbow	4D2	0	50	2	1
Longbow	5D2	+2	200	2	3
Heavy Crossbow	4D2	+3	200	2	5
Elven Longbow	5D2	+6	300	2	6
Composite Bow	5D2	+6	400	2	9
Ideal Crossbow	4D2	+7	400	2	9
Griffin Bow	5D2	+8	500	2	12
Ulysses (артефакт, +50 Accuracy, 9-12 повреждений магией воды)	5D2	+10	20,000	2	20
Ania Selving (реликт, +150 Accuracy, +5 к скиллу Bow, -25 AC)	4D2	+9	30,000	2	20

МЕЧИ

Название	Повреж- дения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Crude Longsword	1	0	50	1	1
Cutlass	2D4	0	40	1	1
Broadsword	3D4	0	100	1	1
Elven Saber	3D3	+3	200	1	3
Goblin Cutlass	2D4	+5	290	1	5
Steel Broadsword	3D4	+4	300	1	1
Keen Longsword	3D3	+3	350	1	6
2-Handed Sword	4D5	0	400	2	1
Graceful Sword	3D3	+9	500	1	9
Great Sword	4D5	+2	500	2	6
Regnan Cutlass	2D4	+11	590	1	9
Champion Sword	3D4	+10	600	1	9
Duelist Blade	3D3	+12	650	1	12
Heroic Sword	4D5	+8	800	2	10
Grognard's Cutlass (вдвое эффективнее против эльфов)	3D4	+6	1000	1	0
Villian's Blade (Drains health from target)	3D4	+12	15,000	1	0
Lieutenant's Cutlass	3D4	+6	15,000	1	0
Puck (артефакт, +40 Speed, быстрая атака)	3D3	+14	20,000	1	20
Iron Feather (артефакт, +40 Might, наносит 6-15 единиц повреждений электричеством)	4D5	+10	20,000	2	20
Wallace (артефакт, +10 Armsmaster, +40 Personality)	3D4	+12	20,000	1	20
Corsair (артефакт, +5 Stealing, +5 Disarm, +40 Luck)	2D4	+13	20,000	1	20
Elfbane (артефакт, эффективно против эльфов, только для гоблинов)	4D6	+12	15,000	2	20

БУЛАВЫ

Название	Повреждения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Club	1D3	0	1	1	0
Spiked Club	1D3	+3	40	1	2
Mace	2D4	0	50	1	3
Hammer	2D5	0	120	1	1
Steel Club	1D3	+5	100	1	4
Spiked Mace	2D4	+2	150	1	3
Zealot Mace	2D4	+5	300	1	6
War Hammer	2D5	+3	300	1	5
Dwarven Morningstar	2D4	+8	450	1	9
Supreme Flail	2D4	+11	600	1	12
Dwarven Hammer	2D5	+9	600	19	
Mash (реликт, +150 Might, -40 Intellect, -40 Personality, -40 Speed)	1D3	+15	30,000	1	30
Justice (реликт, эффективность против нежити, атрибут «of mind», «of spirit», -40 Speed, только для песчаной с элайментом Good)	D4	+14	30,000	1	30
Mekorig's Hammer (реликт, атрибут «of spirit magic», +75 Might, -50 Air resist)	2D5	+13	30,000	1	30

КОПЬЯ

Все копья являются двуручным оружием, но персонажи, обладающие скиллом Spear уровня Master, могут использовать его одной рукой.

Название	Повреждения	Бонус к атаке	Начальная цена	Сложность починки
Crude Spear	1D9	0	15	1
Soldier's Spear	1D9	+1	50	3
Halberd	3D6	0	200	1
Elven Spear	1D9	+5	250	6
Trident	2D6	0	100	1
Cruel Spear	1D9	+9	450	9
Weighted Halberd	3D6	+10	400	9
Sublime Spear	1D9	+13	450	9
Barbed Trident	2D6	+6	400	5
Mighty Halberd	3D6	+10	500	9
War Trident	2D6	+12	700	9
Gibbet (артефакт, эффективно против нежити, драконов и демонов)	3D6	+12	20,000	20
Charele (артефакт)	3D9	+18	20,000	20

ПОСОХИ

Название	Повреждения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Staff	2D4	0	40	2	1
Iron Core Staff	2D4	+3	250	2	5
Wizard Staff	2D4	+7	500	2	9
Ethric's Staff (реликт, атрибут «of dark magic», +15 Meditation)	2D4	+9	30,000	2	30

ТОПОРЫ

Название	Повреждения	Бонус к атаке	Начальная цена	1 рука/ 2 руки	Сложность починки
Crude Axe	4D2	0	30	1	1
Battle Axe	4D2	+2	100	1	3
Poleaxe	3D7	0	225	2	1
Dwarven Axe	4D2	+5	250	1	6
Steel Axe	4D2	+8	400	1	9
Warrior's Poleaxe	3D7	+5	450	2	5
Minotaur Axe	4D2	+11	550	1	12
Headsman's Poleaxe	3D7	+9	900	2	9
Zokarr's Axe (+10 Armor, +10 Endurance, +10 хит-поинтов)	3D7	+13	2,500	2	0
Minotaur's Axe (+25 Might)	4D3	+12	2,500	1	0
Splitter (артефакт, взрывной удар, +50 Fire Resist)	4D2	+11	20,000	1	20
Goulsbane (артефакт, эффективно против нежити, иммунитет к параличу, 3-18 повреждений огнем)	1D9	+15	20,000	1	20
Amuck (артефакт, +100 Might, +100 Endurance, -15 AC)	3D7	+11	30,000	2	30

ОБУВЬ

Название	AC	Степень прочности	Начальная цена	Сложность починки
Leather Boots	+2	3	50	2
Steel Plated Boots	+6	3	250	5
Ranger Boots	+8	3	450	9
Knight's Boots	+10	3	650	14
Paladin Boots	+12	3	850	20
Seven League Boots (атрибут «of water magic», +40 Speed)	+15	Артефакт	20,000	20
Hermes' Sandals (+100 Speed, +50 Accuracy, +20 +50 Air Resist, Feather Fall, регенерация хит-поинтов и спелл-поинтов)	0	Артефакт	0	30

ШЛЕМЫ

Название	AC	Степень прочности	Начальная Сложность	
			цена	починки
Peasant Hat	+0	2	20	1
Traveler's Hat	+0	2	100	4
Fancy Hat	+0	2	200	8
Horned Helm	+2	6	80	1
Conscript's Helm	+6	6	260	4
Full Helm	+8	6	460	8
Phymaxian Helm	+10	6	660	10
Mogred Helm	+12	6	860	12
Crown	+0	4	250	20
Noble Crown	+0	4	450	25
Regal Crown	+0	4	650	30
Mind's Eye (только для человека, +15 Intellect, +15 Personality, регенерация спелл-поинтов)	+10	Артефакт	15,000	20
Taledon's Helm (атрибут «of light magic», ее могут носить только персонажи с элайментом Good, +15 Personality, +15 Might, -40 Luck)	+14	Реликт	30,000	30
Scholar's Cap (+15 Learning, -50 Endurance)	+2	Реликт	30,000	30
Phynaxian Crown (атрибут «of fire», +50 Water Resist, +30 Personality, -20 AC)	-20	Реликт	30,000	30

ПОЯСА

Название	AC	Степень прочности	Начальная Сложность	
			цена	починки
Leather Belt	+0	3	40	1
Fine Belt	+0	3	100	3
Strong Belt	+0	3	450	6
Silver Belt	+0	3	450	9
Gilded Belt	+0	3	600	12
Hero's Belt (мужской, +5 Armsmaster, +15 Might, регенерация хит-поинтов)	+0	Артефакт	15,000	20
Titan's Belt (+75 Might, -40 Speed)	+0	Реликт	30,000	30

ПЕРЧАТКИ

Название	AC	Степень прочности	Начальная Сложность	
			цена	починки
Gauntlets	+3	6	100	2
Steel Gauntlets	+6	6	250	5
Silver Mesh Gauntlets	+8	6	450	9
Dragon Hide Gauntlets	+10	6	650	14
Mogred Gauntlets	+12	6	850	20
Hands of the Master (+10 Unarmed, +10 Dodging)	+12	Артефакт	20,000	20
Forge Gauntlets (+30 Fire Resist, +15 Might, +15 Endurance, только для гномов)	+10	Артефакт	15,000	20

БОЧКИ

Цвет наполнителя бочки	Повышаемая характеристика
Желтый (yellow)	Меткость (accuracy)
Оранжевый (orange)	Интеллект (intellect)
Голубой (blue)	Индивидуальность (personality)
Красный (red)	Сила (might)
Зеленый (green)	Выносливость (endurance)
Пурпурный (purple)	Скорость (speed)

ПЛАЩИ И НАКИДКИ

Название	AC	Степень прочности	Начальная Сложность	
			цена	починки
Leather Cloak	+1	2	50	2
Huntsman's Cloak	+3	2	150	5
Ranger's Cloak	+5	2	250	9
Elegant Cloak	+7	2	450	14
Glorious Cloak	+9	2	750	20
Sun Cloak (увеличивает эффект всех заклинаний магии света)	+11	Спец.	2,500	0
Moon Cloak (увеличивает эффект всех заклинаний магии тьмы)	+11	Спец.	2,500	0
Vampire's Cape (+10 Intellect, +10 Luck)	+9	Спец.	2,500	0
Cloak of the Sheep (иммунитет к Disease, Insane, Paralyze, Poison, Sleep and Stoned, -20 Intellect, -20 Personality)	+10	Артефакт	15,000	30
Twilight (+50 Speed, +50 Luck, -15 сопротивляемости ко всем магиям)	+13	Реликт	30,000	30

ЩИТЫ

Название	AC	Степень прочности	Начальная Сложность	
			цена	починки
Wooden Buckler	+4	4	100	1
Bronze Shield	+6	4	200	4
Goblin Shield	+6	4	200	1
Wooden Shield	+7	4	300	4
Metal Shield	+8	4	300	8
Horseman's Shield	+9	4	400	8
Alloyed Shield	+12	4	450	12
Sterling Shield	+13	4	500	12
Majestic Shield	+18	4	750	16
Phynaxian Shield	+19	4	800	16
Glory Shield (атрибут «of spirit», +5 к скиллу Shield, -10 Body Resistance, -10 Mind Resistance)	+24	Реликт	30,000	30
Kelebrim (Relic) — (Immune to Stone, Half Damage from missile, Endurance +50, Earth Resist -50)	+20	Реликт	30,000	30

КОЛЬЦА

Название	Степень прочности	Начальная Сложность	
		цена	починки
Brass Ring	7	100	2
Pearl Ring	7	300	6
Platinum Ring	7	500	9
Emerald Ring	7	700	12
Sapphire Ring	7	900	15
Warlock's Ring	7	1,100	18
Enchanted Ring	7	1,300	21
Dazzling Ring	7	1,500	24
Wizard Ring	7	1,700	27
Angel's Ring	7	2,000	30
Ghost Ring	Спец.	2,500	0
Faerie Ring	Спец.	2,500	0
Ruler's Ring (атрибут «of mind magic», атрибут «of dark magic»)	Артефакт	20,000	20
Lady's Escort (женское, Water Walk, Feather Fall)	Артефакт	15,000	20

АМУЛЕТЫ

Название	Степень прочности	Начальная цена	Сложность починки
Eyeball Amulet	4	500	2
Bronze Amulet	4	750	5
Witch's Amulet	4	1,000	9
Death's Head Pendant	4	1.250	14
Sun Amulet	4	1,500	20
Medusa's Mirror (дает иммунитет к Stone)	Спец.	15,000	0
Clanker's Amulet (+15 Alchemy)	Артефакт	15,000	0

ЗЕЛЬЯ

Игра изобилует множеством зелий с всевозможными эффектами. Причем сила зелья (в дальнейшем PS) зависит от ингредиентов, входящих в его состав.

БАЗОВЫЕ ЗЕЛЬЯ (любой персонаж)

Любой персонаж, комбинируя реагент (reagent) с пустой склянкой, может создавать базовые зелья.

Название	Ингредиенты	Эффект
Cure Weakness	Yellow Reagent + Empty bottle	Лечение слабости
Cure Wounds	Red Reagent + Empty bottle	Здоровье 10 + PS хит-поинтов
Magic Potion	Blue Reagent + Empty bottle	Восстанавливается 10 + PS
Catalyst	Gray Reagent + Empty bottle	При смешивании этого катализатора с другим зельем меняется сила зелья.

СОСТАВНЫЕ ЗЕЛЬЯ (Alchemy, уровень Normal)

Персонажи, имеющие скайл Alchemy уровня normal, могут смешивать базовые зелья, получая таким образом составные зелья.

Название	Ингредиенты	Эффект
Awaken	Cure Weakness + Magic Potion	Выход из сонного состояния
Cure Disease	Cure Weakness + Cure Wounds	Лечение болезней
Cure Poison	Magic Potion + Cure Wounds	Лечение отравлений

Зелья-катализаторы можно смешивать с любыми зелями для изменения силы этих зелий. Зелье получит силу катализатора, даже если она меньше его изначальной силы.

СЛОЖНОСОСТАВНЫЕ ЗЕЛЬЯ (Alchemy, уровень Expert)

Персонаж, имеющий скайл Alchemy уровня expert, может попытаться создать сложносоставные зелья, смешивая между собой составные зелья.

Название	Ингредиенты	Эффект
Bless	Cure Wounds + Awaken	Благословение (Bless) действует в течение 30 минут за каждую единицу PS
Cure Insanity	Awaken + Cure Disease	Лечение от безумия
Harden Item	Cure Weakness + Awaken	Повышение прочности предмета (это уменьшает вероятность по ломок).
Haste	Cure Wounds + Cure Disease	Ускорение (Haste) действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Heroism	Cure Wounds + Cure Poison	Героизм (Heroism) действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Preservation	Magic Potion + Cure Disease	Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Recharge Item	Magic Potion + Awaken	Предмет теряет 70% PS от начального количества снарядов.
Remove Curse	Awaken + Cure Poison	Снимает проклятия
Remove Fear	Cure Disease + Cure Poison	Избавляет от страха.
Shield	Magic Potion + Cure Poison	Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Stoneskin	Cure Weakness + Cure Disease	Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Water Breathing	Cure Weakness + Cure Poison	Увеличивает время нахождения под водой.

БЕЛЫЕ ЗЕЛЬЯ (Alchemy, уровень Master)

Белые зелья может создавать персонаж со скиллом Alchemy уровня master, смешивая сложносоставные зелья.

Название	Ингредиенты	Эффект
Might Boost	Cure Poison + Heroism	Сила увеличивается на 3 x PS еди ниц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Intellect Boost	Awaken + Harden Item	Интеллект увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Personality Boost	Awaken + Recharge Item	Индивидуальность увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Endurance Boost	Cure Poison + Shield	Выносливость увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Speed Boost	Cure Disease + Haste	Скорость увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Accuracy Boost	Cure Disease + Stoneskin	Точность увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Luck Boost	Heroism + Shield	Удача увеличивается на 3 x PS единиц. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Flaming Potion	Awaken + Haste	Добавляет атрибут «of flame» к оружию. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Freezing Potion	Awaken + Heroism Cure Disease + Shield	Добавляет атрибут «of frost» к оружию. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Noxious Potion	Cure Disease + Recharge Item Cure Poison + Harden Item	Добавляет атрибут «of poison» к оружию. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Shocking Potion	Cure Poison + Haste Cure Disease + Heroism	Добавляет атрибут «of PSarks» к оружию. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Swift Potion	Awaken + Shield Cure Poison + Recharge Item	Добавляет атрибут «of swiftness» к оружию. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Cure Paralysis	Awaken + Stoneskin Cure Disease + Harden Item	Лечит паралич
Divine Restoration	Haste + Recharge Item Shield + Stoneskin Heroism + Harden Item	Выводит из всех состояний, кроме Dead, Stoned, Erradicated
Divine Cure	Haste + Stoneskin	Здоровье 10 x PS хит-поинтов.
Divine Power	Recharge Item + Harden Item	Восстанавливает 10 x PS спелл-поинтов.
Fire Resistance	Haste + Harden Item	Увеличивает сопротивление магии огня на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Air Resistance	Haste + Shield	Увеличивает сопротивление магии воздуха на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Water Resistance	Shield + Harden Item	Увеличивает сопротивление магии воды на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Earth Resistance	Heroism + Stoneskin	Увеличивает сопротивление магии земли на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Mind Resistance	Heroism + Recharge Item	Увеличивает сопротивление магии разума на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.
Body Resistance	Recharge Item + Stoneskin	Увеличивает сопротивление магии тела на 3 x PS. Зелье действует в течение 30 минут за каждую единицу PS.

ПРОХОЖДЕНИЕ KINGPIN

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/adventure
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Xatrix Entertainment
Альтернатива: Quake II

Требования к компьютеру:
 II-233, 64Mb RAM, OpenGL или
 Direct3D 3D-акселератор, 570Mb HDD



1



2

ир KingPin не может не очаровывать. Это одна из тех игр, в которые влюбляешься, если и не с первого, то уж точно со второго взгляда, влюбляясь глубоко и безнадежно. Светлые, сильные и свободные люди живут здесь в гармонии с самими собой и с природой, просто и искренне. Да, эти люди чисты сердцем и по-настоящему счастливы, ибо, прежде всего, они предельно ИСКРЕННИ. Искренни как в своих помыслах, так и в своих словах и поступках. Нет в мире KingPin такой силы, что заставила бы его обитателя, к примеру, сказать вам не совсем то, что он о вас на самом деле думает, или не попытаться убить вас в то самое мгновение, как у него возникло соответствующее желание. Здесь люди делают именно то, что они хотят, в то самое мгновение, когда они этого хотят, и с кем они это хотят. Вспомните-ка, господин читатель, сколько раз в вашей голове мелькала мысль о том, как здорово было бы убить того или иного не вполне приятного вам человека. Девственно чистые сердца обитателей мира KingPin не отравляются подобными запрятанными глубоко в подсознание помыслами: любое возникшее желание имеет здесь своим следствием немедленное и решительное действие. Здесь нет морали и нет законов, и потому здесь царит гармония. Согласитесь, что для старого бойца это настоящий рай земной в полном смысле этих слов. И не смеите говорить мне, что рай этот вымышленный: вымышленным во время игры в KingPin для меня является как раз наш мир, мир скучный и серый, где первый и важнейший из всех законов природы — закон джунглей — искусственно подменен многочисленными социальными и нравственными придуманными людьми «законами». Оставьте сомнения: мир KingPin — это именно то, что вы так долго и безуспешно искали. Войдите в этот мир и живите в нем полной и истинной жизнью!

Итак, вы — ублю... т.е., я хотел сказать, полноправный обитатель прекрасного мира KingPin. Только что вас немного помяли, другие, хм, небожители, и потому в начале игры вы имеете, помимо нескольких расстроенного здоровья, еще и некоторые желания вполне определенного свойства. Попробуйте удовлетворить их, пока они не нарушили гармонию вашей нежной, утонченной души!

Сразу спешу развеять уже успевший появиться миф, что KingPin-де очень легкая игра. Это, мягко говоря, не совсем так. При игре на максимальной сложности это становится совершенно определенным и ясным с первых же шагов первого же уровня. Безуспешные и многочисленные попытки забить хоть кого-нибудь обрезком водопроводной трубы неизбежно приводят любого игрока через пару-тройку часов в легкое отчаяние. И это, заметьте, только ПЕРВЫЙ уровень! Что-то будет дальше?!

При игре на максимальной сложности в KingPin наличествует довольно странная ситуация, ситуация, прямо противоположная той, что имеет место быть в большинстве других игр нашего жанра. «Самые первые противники» в шутерах имеют, как правило, значительно меньший запас прочности, чем сам игрок. Небольшую их толпу можно тупо «перестрелять»: под непрерывным огнем противника демонстративно встать на месте, неторопливо прицеливаться в кого-нибудь, после чего нажать на кнопку «огонь» и убить его одним-двумя выстрелами из «единички», затем повернуться, прицеливаться и застрелить следующего и т.д. Никаких лишних движений, никаких стрейфов! Этот прием на первых уровнях оказывается обыкновенно просто лишним: ваше драгоценное здоровье будет полностью восстановлено за ближайшим углом. Знакомо? Еще как знакомо! А теперь, дорогой читатель, представьте себе, что вы и ваши враги чудесным образом поменялись местами. Поменялись в том смысле, что теперь вам, чтобы погибнуть, достаточно, к примеру, пропустить всего два выстрела, в то время как даже самому слабому из ваших врагов может запросто не хватить и десяти. Пожалуй, немного неприятно. Это при том, что противников вокруг предостаточно, здоровья

нет вовсе, а из оружия у вас только обрезок трубы, действующий на расстоянии не далее, чем в полшага. А теперь — последний милый момент: в ходе первой же схватки выясняется, что владеете вы сим оружием заметно хуже, чем любой ваш потенциальный противник. А вот это уже действительно серьезно. И именно с этим вам придется столкнуться в KingPin.

Все, однако, далеко не так мрачно, как может показаться на первый взгляд. Если на первых двух уровнях вам худо-бедно удастся выжить и заполучить в свои руки несколько долларов, в вашей жизни произойдет качественный перелом. С того момента, как вы найдете первого члена банды, ваша игра внезапно станет на порядок проще, перейдя из высшей в среднюю категорию сложности. Можете надолго расслабиться: больше в KingPin кошмар первого уровня не повторится никогда. Разумеется, при условии проявления вами некоторых осмотрительности и благородства.

Прежде всего, на все времена игры в KingPin вам придется оставить выработанную годами привычку стрелять навскидку во все, что шевелится. Лучше вообще взять за правило постоянно ходить с опущенным оружием (в KingPin для этой цели предусмотрена соответствующая кнопочка), ибо даже у самых морилобивых местных жителей вид направленного в грудь ствола провоцирует обычно агрессивное по отношению к вам поведение. За исключением случаев открытой и неприкрытым враждебности с людьми в этой игре необходимо пытаться беседовать, и притом максимально вежливо (кнопка Y; кнопка X имеет своим действием вашу ругань и ответную агрессию). Даже самый невзрачный на вид человек вполне может не только сообщить вам очень ценную информацию, но и дать, к примеру, некоторые предметы или совершив для вас некоторые действия, без которых дальнейшее прохождение игры может оказаться просто невозможным. Кроме того, за определенную (и, увы, не подлежащую с вашей стороны изменению) сумму и при условии обоюдного согласия этот человек может согласиться стать вашим наемником. И не будет большим

преувеличением сказать, что наемники в KingPin — это основной капитал. Да-да, помимо всего прочего вам придется еще и овладеть новым искусством убивать людей чужими руками, а, научившись, убедиться, что при должном подходе это дело может быть ничуть не менее увлекательным, чем привычное вам ведение войны в одиночку. Если же человек, с которым вы беседуете, не изъявляет желания быть вами купленным, ничего вам не дает, ни о чем не просит и ничего содержательного вам не сообщает, никто не мешает вам его убить и обобрать труп. Оружие и деньги — это все, чем этот отзывчивый бедняга сможет быть вам полезен.

Итак, самое главное в KingPin — это суметь «подняться» на первых уровнях и впоследствии без устали пытаться наладить контакт абсолютно с каждым увиденным вами человеком, не забывая, однако, в случае неудачи дипломатических методов решительно присваивать силу оружия все то, что этот несговорчивый человек при себе имел. Запомним эти простые истины и рассмотрим теперь игровой процесс KingPin более подробно.

SKIDROW

Не трогайте человека, что стоит у горящей бочки и просит у вас один доллар **1**: он вам еще пригодится. Рядом с ним разговаривают мужчина и женщина **2**. Если вы — прирожденный дипломат, то можете попытаться с ними о чем-нибудь договориться. На самом деле, это ваши первые мишени (цена мужчины — **5\$**, женщины — **1\$**).

Как бы ни были вы крутые в мультиплейере, я настоятельно не рекомендую вам пытаться применять на данном уровне соответствующие навыки. Это улица, а не компьютерный клуб. По моей личной статистике, смертность пытающегося подсматриваться с вышеупомянутой сладкой парочкой игрока, вооруженного обрезком трубы, достигает **100%**. В столь жестких условиях оказывается уместным применить методы несколько другого рода, основанные на глюках искусственного интеллекта.

Итак, вы подходите к парочке (не вплотную), провоцируете агрессию или терпеливо дожидаетесь ее в течение нескольких секунд, после чего быстро бежите назад, к тому самому месту, где вы «родились». Рядом с ним стоит бочка, в противоположном углу квадратной подворотни — невысокий ящик. Быстро запрыгиваете на один из этих предметов. Если теперь вы, оглянувшись, видите, что один (или оба) ваш преследователь занимается бегом на месте неподалеку от того возвышения, на котором вы находитесь, попытайтесь, приседав и осторожно передвигаясь к краю, достать его голову ударами трубы. Только смотрите, не свалитесь врагу в объятия! Доколе вы стоите наверху, вы в полной безопасности: ваш враг не будет даже и пытаться вас атаковать. Если же, оглянувшись, вы не видите никого — спрыгивайте, осторожно ищите врагов, вновь тащите их за собой и вновь вспрыгивайте на спасительное возвышение (самое лучшее, на мой взгляд — это вышеупомянутый ящик). Далее, если вы не достаете голову, а также если после нескольких пропущенных ударов враг отодвинулся или вообще убежал — опять-таки спрыгивайте, а если противника нет поблизости — ищите, тащите на себя и возвращайтесь

Леонид Акиншин



над ним при помощи все тех же бочки либо ящика, после чего вновь пытайтесь бить его железякой по голове и т.д. Процесс этот довольно забавный и по-своему даже немного увлекательный, а главное — дающий вам реальную (и пока единственную) возможность получения живых денег. Покончив с парочкой, расправьтесь тем же способом со стоящей под фонарем проституткой (8\$). Теперь опустите оружие, подойдите к стоящему рядом с горящей бочкой мужику и нажмите несколько раз кнопочку Y. Он заберет у вас 1 доллар, а взамен даст монтировку. По утверждениям разработчиков игры, это оружие несколько мощнее и длиннее куска трубы. Лишь я как-то не заметил. Придется поверить им на слово.

Далее идите к стоящему на углу человеку в кепке и с сигарой. Подходите к нему с опущенным оружием! Поговорите с ним вежливо (несколько раз нажмите Y), тем самым вы наймете его за 10\$ (1).

Смею заметить, дорогой читатель, что вы весьма слабо представляете себе, ЧТО это дитя природы способно сделать для вас за 10\$. За эту сумму этот человек станет, скорее, вашим псом, чем наемником. Без колебаний он будет пытаться убить любого, кто косо посмотрит на вас или на кого косо посмотрите вы (2, 3), а, усев несколько уровней трупами, сей безымянный герой умрет с вашим именем на устах. Воистину, баксы — они и в Америке баксы! Берегите этого человека; если его упорно убивают враги — перезагружайте раз за разом сохранялку и терпеливо переигрывайте трудное место. Истеките кровью сами, но спасите его! Поверьте, этот человек того стоит.

Убейте с помощью напарника девушку рядом с мусорным ящиком, а также того милого человека, которому вы недавно одолжили доллар. Достаточно в присутствии напарника продемонстрировать подлежащему убийству человеку свое оружие — и ваш товарищ все поймет правильно. Не забудьте забрать доллар, который вы дали поносить добруму человеку, после чего идите к охраняемой 3-мя людьми лестнице под землю (4). Еще один вооруженный пистолетами человек находится внизу, там, куда ведет эта лестница.

Здесь нужно действовать очень аккуратно. Напарника



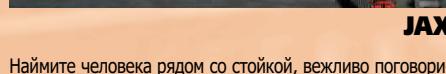
лучше поставить где-нибудь далеко, не за одним, а даже за двумя углами (кнопка X — и он послушно стоит на месте). Затем вы быстро высакиваете с оружием в руках из-за угла так, чтобы эти люди вас заметили, после чего бежите как можно быстрее и дальше от них. За вами выходят все четверо, но, не найдя вас, довольно скоро возвращаются на исходные позиции. Тот, что с пистолетами, обычно несколько задерживается. Это и есть ваш шанс. Быстро хватайте напарника (кнопка Y) и вместе с ним бегите к спине к вам стоящему одиночко врагу. Обращайте на себя его внимание и сразу прячьтесь за широкую спину напарника: его удары обрезком трубы не чета вашим. Вам надлежит убить сразу трех зайцев: умертвить человека с пистолетами, не погибнуть при этом самому и не позволить умереть напарнику. После нескольких неудачных попыток вам это обязательно удастся, и вы приобретете, наконец, ваше первое настоящее оружие. Дав напарнику время на восстановление (здоровье у ваших наемников имеет свойство медленно восстанавливаться с течением времени со сколь угодно низкого уровня до исходных 100%), убейте затем с его помощью остальных трех охранников (у одного из них есть немного здоровья). Прежде чем спускаться с ним вниз, вернитесь к месту вашего рождения, запрыгните на мусорный ящик, потом на его крышку, затем перепрыгните через забор и, спустившись по лестнице вниз, возьмите лежащие там патроны. Не пытайтесь ходить к HeilMan-у: двое с шотганами вам пока явно не по зубам. И не трогайте пьяницу! Он вам еще ой как пригодится!

THE SEWERS

Тоннели можно проскочить быстро, оставив напарника на съедение бродящим там людям с пистолетами. К сожалению, со здоровьем у вас к тому времени уже есть проблемы. Помогите вашему другу немного, после чего бегите по тоннелям так, чтобы в целом продвигаться вперед, в направлении того коридора, через который вы проходили в самом начале этого уровня. В одном из правых коридоров здесь есть дверь (5). Вам туда еще рано. Один существенный момент: на телах наемников вы НИКОГДА не найдете денег, которые вы им заплатили. Похоже, что эти люди ими просто питаются. Действительно, как я уже говорил, баксы — они и в Америке баксы.

THE SUPER

Идите в правый коридор (тот, где с потолка упали доски) (6), затем, ни с кем пока не связываясь — в бар (вывеска: «Jax») (7). Пожизненное право входа в заведение стоит 10\$.

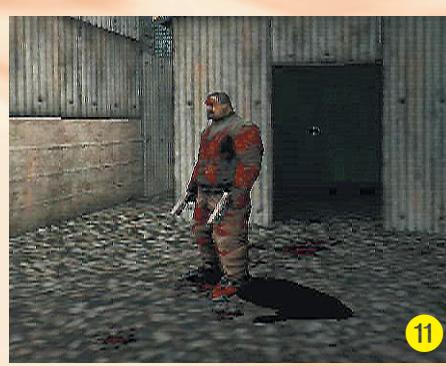
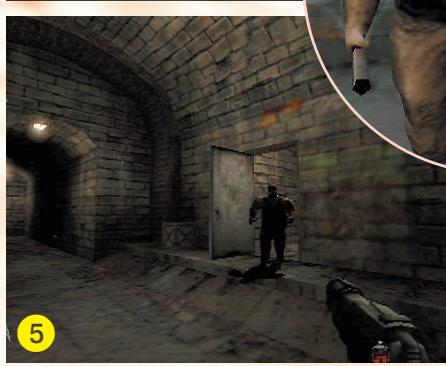
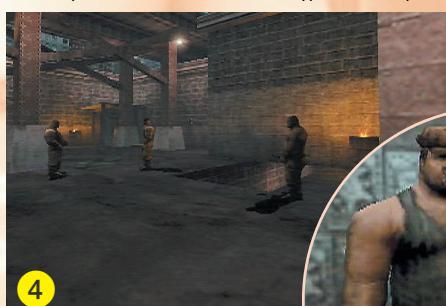


Наймите человека рядом со стойкой, вежливо поговорите с другим в мужском туалете, после чего возвращайтесь в Super.

THE SUPER

С помощью нового помощника убейте нервно бегающего рядом с баром мужика с собакой, затем — стоящую в углу женщину. Не забудьте обчистить трупы и подобрать с земли упавшее оружие. Вы будете долго смеяться, но с трупа этой конкретной собаки вы можете снять 1 доллар! Случай примечателен своей уникальностью: больше денежных собак я в игре не встречал. Что тут скажешь? В Штатах, видать, и собаки при баксах бывают.

Поднимитесь по маленькой лесенке к двери домика, что напротив бара (8). Открывайте ее — и отскакивайте в сторону, еще лучше — вниз и в сторону. Напарник спрянется сам (9). В домике на полках вы найдете патроны и здоровье. Идите к неработающему мотоциклу (10), выходимите на улицу из расположенной рядом с ним двери, выманивайте и совместно с напарником убивайте собаку (11), после чего идите к началу уровня, а от него — по второму коридору (по которому вы еще не ходили). Женщину, стоящую рядом с лестницей, по которой вы поднимаетесь наверх, можно убрать чисто и без лишнего шума. Осторожно поднимайтесь по лестнице, смотря од-





3

новременно назад-влево, и, как только сможете, стреляйте в даму один раз, после чего немедленно бегите обратно вниз, ждите пару секунд, а затем совместными с напарником усилиями кончайте прибежавшую к вам в припадке ярости женщины **1**. Эта маленькая хитрость обеспечит вам безопасность: кроме вас троих, выстрелив больше никто не услышит; в противном случае вам с напарником придется одновременно иметь дело с целой группой сбекавшихся на выстрелы вооруженных людей. После благополучно проведенного убийства женщины убивайте совместно с напарником остальных находящихся за дверью (и не только) людей, заманивая их, по возможности, вниз по лестнице. В мусорном ящике лежит здоровье!

Идите по лестнице вверх до самого конца на крышу, с нее по доске перебирайтесь на соседнюю **2**. Пододвиньте деревянный ящичек к надстройке **3** и запрыгните с его помощью на ее крышу: там вы найдете 25\$ и портфель со здоровьем. Обследуйте теперь эту надстройку изнутри и, убедившись, что обе имеющиеся там двери закрыты **4**, возвращайтесь в бар. На данный момент у вас должно быть что-то около 110\$ и часы (мне так и не удалось вспомнить, где и с кого я их снял).



7



1

JAX
Найдите еще одного человека и идите затем в Pawn-O-Matic.

PAWN-O-MATIC

Купите себе что-нибудь. Я взял три «мода»: глушитель, «магnum» и «Rate Of fire». Впрочем, я не советую вам брать глушитель: совершенно бесполезная вещь. Закончив совершать покупки, возвращайтесь через бар в Super.

SUPER

Всей троицей идите в Sewers. Следите за тем, чтобы при переходе на следующий уровень ваши помощники всегда были рядом с вами. Дело в том, что если по неосторожности вы забудете кого-нибудь из них на предыдущем уровне, можете поставить на нем жирный крест: вернувшись на этот уровень, вы его там не обнаружите. Забытый помощник просто тихо исчезает вместе с вашими заплаченными ему денежками. Будьте бдительны!

THE SEWERS

Тщательно зачистите с помощью ваших друзей тоннели, соберите урожай, затем идите в дверь, мимо которой вы недавно так ловко пробежали. Убейте там всех и возьмите с одной из самых верхних полок шотган. Поздравьте себя: если пистолет явился для вас первым настоящим, то шотган, безусловно, — первым серьезным оружием. Возьмите патроны для шотгана, портфели со здоровьем (если требуется), соберите оружие и деньги у трупов, после чего идите на самый первый уровень (**Skidrow**). Теперь у вас около 66\$.

SKIDROW

Всей толпой идите к HeilMan-у и дружно убивайте там двух мужиков с шотганами. В ходе этой операции ОБА ваших напарника должны остаться в живых!!! Это очень важно! В случае неудачи попытайтесь несколько иначе



11

8



5

расставить ваших друзей перед решительной атакой, выманить шотганщиков на них и т.п. После того как вы добьетесь, наконец, своего, оставьте напарников набираться сил прямо там, где они стоят, сами же идите в дальнюю дверь-задвижку на левой стене **5**.

Оказавшись в первом складе **6**, поднимитесь по короткой лесенке наверх и найдите за стоящим неподалеку от нее ящиком **5\$**. Затем прыгайте вниз, идите через склад и выходите из него через дверь.

В комнате с сейфом убейте стоящего к вам спиной мужика. Если подкрадетесь поближе, хватит одного выстрела из шотгана. За столом возьмите фонарик, на полках — здоровые (если требуется), на столе — бутылку виски. Сейф пока не открывается, и потому вы лезете в вентиляцию **7** и вскоре падаете через нее вниз. Дверь сзади ведет во двор, где вы оставили ваших друзей, поэтому идите в другую ближайшую к вам дверь **8**.

Оказавшись в следующем складе, найдите там стоящий на земле движущийся ящик, пододвигните его поудобнее **9** и запрыгните с его помощью на группу ящиков, расположенную ближе всех к той группе, над которой виден вход в вентиляцию **10**. Лезьте сквозь нее и падайте из нее на верхнюю полку третьего склада. Возьмите там большую катушку, спрыгните вниз и берите бывшие прямо под вами патроны. На решетчатой полке, что напротив того стеллажа, на который вы упали из вентиляции, лежит здоровье **11**. Добраться до него можно в три приема: при помощи маленького стоящего на полу ящика запрыгнуть на больший, с него — на полку, что в середине склада, а уже с нее — на требуемую полку у стены. Выйдя со склада и пройдя немного вперед, вы окажетесь на том самом месте, куда вы впервые выпали из вентиляции.

Выходите через дверь-задвижку на улицу и идите к сидящему на земле пьянице. Поговорив с ним по-доброму, вы тем самым отдаите ему виски (он уже давно его у вас просил), а взамен получите ни больше, ни меньше, а код от давешнего сейфа (?!). Делать нечего: возвращайтесь к сейфу и открывайте его. Там лежат **100\$**. Ради таких денег стоило потрудиться! Вновь выходите на улицу, берите напарников и вместе с ними через Sewers идите в The Super. Сейчас у вас должно быть что-то около **188\$**.

THE SUPER

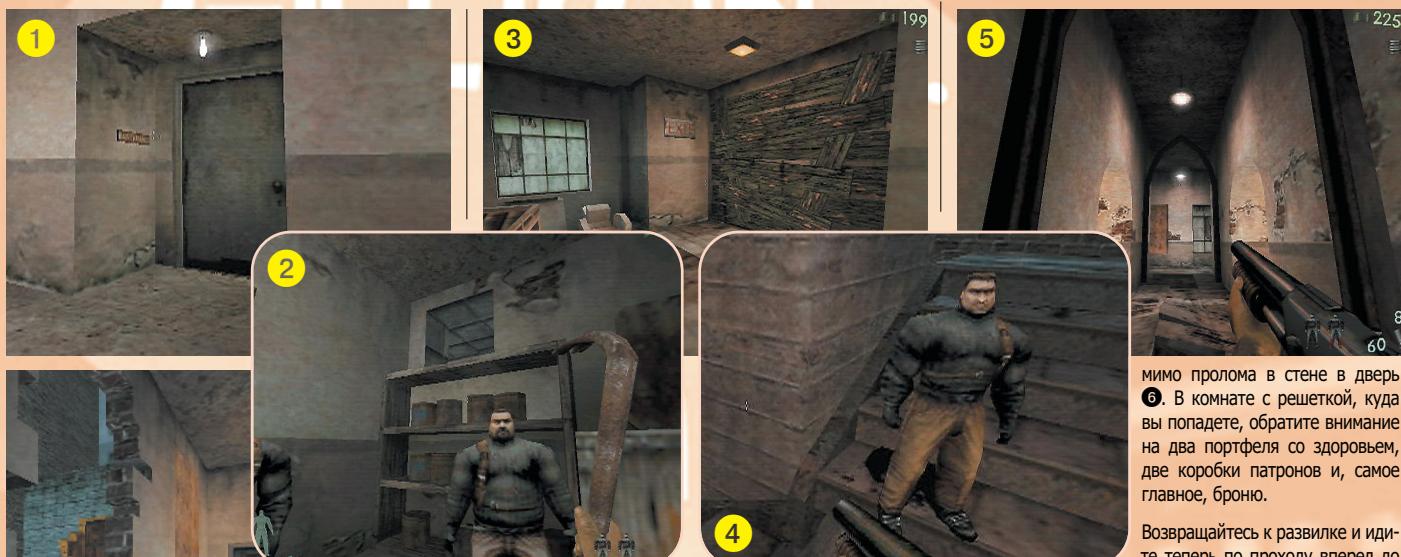
Сразу идите в бар.

JUX

Человек в туалете ждет не дождется, когда же вы, наконец, принесете ему его часы. Он сиби-



9



ется дать вам за них ключ. Поговорите с человеком, возьмите у него этот ключ и выходите из бара.

THE SUPER

Теперь вам надлежит подняться по лестнице на крышу, перейти по доске на соседнюю с ней и в стоящей на ней надстройке идти в правую дверь (**Maintance**) ①. Последнее стало возможным благодаря тому самому ключу.

В комнатке, куда вы попадете, возьмите (если нужно) две коробки патронов для шотгана и портфель здоровья, затем лезьте по ящикам в вентиляцию ②.

Здесь вам предстоит очень странный бой. В комнате, куда ведет вентиляционная труба, вас ждут три врага. Осторожно дайте себя им заметить, отпряньте назад, затем вновь осторожно чуть-чуть высуньтесь из-за поворота. Сквозь решетку вы видите верхние части тел мечущихся по комнате людей (при этом большую часть времени они проводят под решеткой вентиляции). Возьмите пистолет и стреляйте. Не беда, что большая часть ваших пуль пойдет «в молоко»: с

появлением у вас шотгана ценность пистолетной амуниции приблизилась к нулю. Убив людей, спрыгивайте вниз, собираяте баксы и оружие, выходите из комнаты и идите налево по коридору.

Первая дверь слева ведет к вашим помощникам. Откройте ее и заберите их. За дверью справа в конце коридора вы найдете лишь одного человека, убив которого, идите в ход, что напротив лежащей в коридоре бочки. За первой дверью справа — человек в состоянии глубочайшего похмелья. Не трогайте его. Дальше по коридору слева живет женщина. Убейте ее. И, наконец, в конце коридора вы найдете заколоченную досками дверь с надписью **Exit** ③. Сломайте доски и идите через нее на следующий уровень. К этому моменту ваш капитал составляет примерно 199\$.

MEAN STREETS

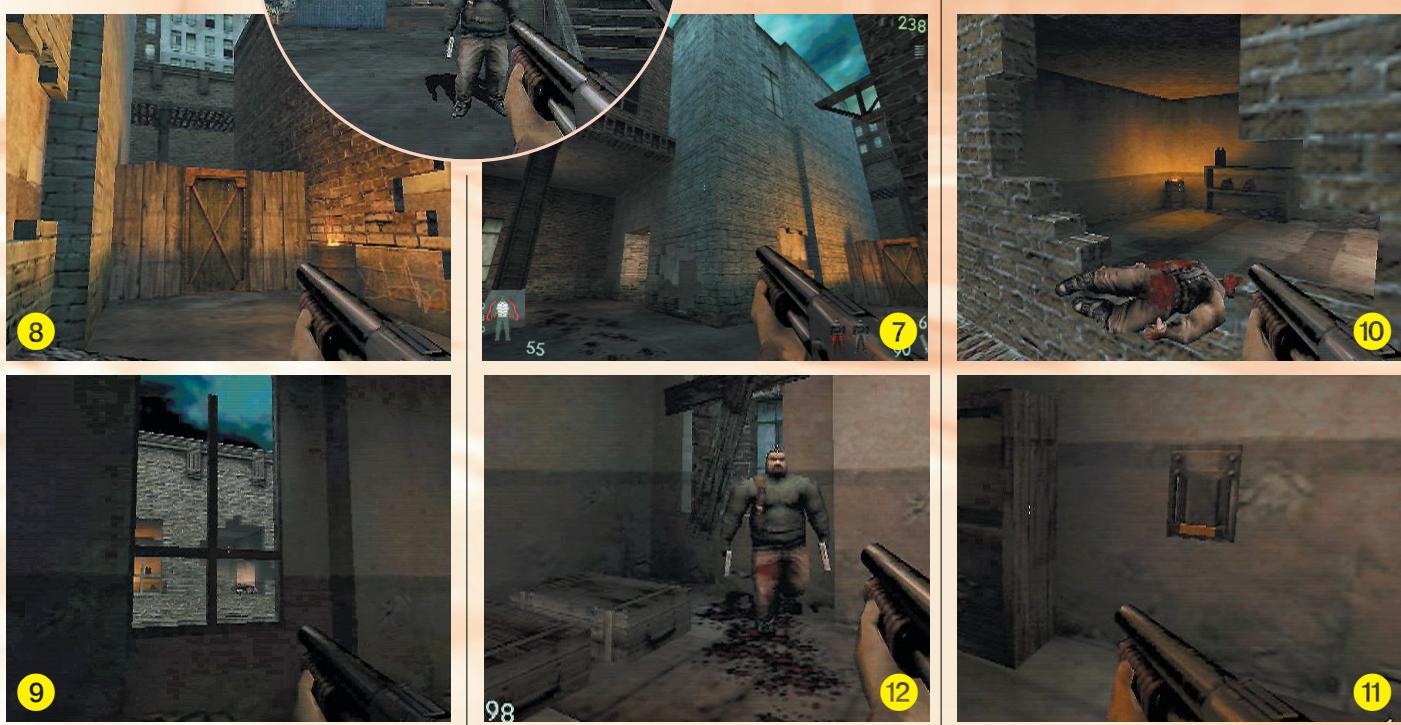
Спускайтесь по разрушенной лестнице ④. Пьяница виниз скажет вам нечто, если вы, конечно, найдете время с ним побеседовать. Рядом с пьяницей — дверь.

Идите в нее и дальше. Убив вместе с друзьями троих встретившихся вам на пути людей, идите в следующую дверь.

Вы — на развилке ⑤: дверь справа, дверь слева и проход вперед. Правая дверь закрыта, а посему идите в левую. Убив мужика, поднимайтесь вверх по лестнице и идите

мимо пролома в стене в дверь ⑥. В комнате с решеткой, куда вы попадете, обратите внимание на два портфеля со здоровьем, две коробки патронов и, самое главное, броню. Возвращайтесь к развилке и идите теперь по проходу вперед до перпендикулярного коридора, по которому поворачивайте направо. Выглянув через дверь во двор, быстро спрячьтесь обратно и убейте вместе с вашими друзьями всех тех, кто откажется последовать за вами через эту дверь. В этом дворе есть и еще две двери ⑦. Одна забаррикадирована ящиками, другая (в заборе) — просто заперта ⑧. Возвращайтесь к перекрестку и идите теперь по перпендикулярному к проходу коридору влево и затем вверх по лестнице. Теперь из разбитого окна ⑨ вам придется выплыть на карниз и по этому карнизу дойти до комнаты, находящейся напротив вашей ⑩. На полках, что стоят в этой комнате, вы найдете для себя нечто интересное и полезное; самое же главное — скоба на стене ⑪. Дерните ее, затем идите вниз по лестнице к двери, застрелив по пути мешающего вам человека. Эта дверь и есть та самая «правая дверь» на развилке. Не выходя из нее, поднимайтесь вверх по другой идущей от этой двери вверх лестнице в комнату с собакой. Убивайте собаку, заходите внутрь и разбивайте плоские ящики на полу ⑫. Там вы найдете каску, бронированные штаны и кое-что еще. Через лестницу и развилку вам теперь надлежит вернуться во второй по счету двор (это тот, где дверь в заборе) и проследовать за забор в разблокированную вашим нажатием на скобу дверь. Только соберите предварительно вашу команду! Преодолев сопротивление вашему присутствию со стороны трех собак, поворачивайте в дверь налево и идите вперед.

Вы — в третьем дворе ⑬. За левой дверью скрывается заваленная ящиками дверь, ведущая во второй двор (на ящиках — здоровье!), дверь прямо ведет к началу уровня.





Первый вы являетесь счастливым обладателем приблизительно 372-х американских долларов. Идите с вашей командой к разрушенной лестнице, убивайте появившегося там мужика с шотгансом и поднимайтесь вверх на уровень Super.

THE SUPER

У вас есть аккумулятор, и потому теперь ваша цель — мотоцикл. Идите к нему, убивая по пути все, что шевелится. Среди всей этой невесты откуда взявшейся живности полезных людей нет, я проверял. Общее число врагов — 10; двое из них на наших глазах убивают других двоих (на крыше) ③, таким образом, для вас с друзьями остается только 8. В одном из двух холодильников ⑨, что в квартирах наверху, лежат 100\$. При своем первом обходе этого уровня вы их не нашли. Старателю обицайтесь трупы, берите оружие и патроны, лечитесь. К концу пути у вас должна уже скопиться огромная сумма: что-то около 550\$. Не ходите через бар в Pawn-O-Matic. Не тратьте зря времени: даже за такие деньги вы там ровным счетом ничего не найдете. Подходите к мотоциклу и уезжайте на нем, навсегда оставив ваших преданных друзей на этом уровне ⑩, ⑪.

BIKE

Этот уровень-заставка примечателен одним забавным глюком. Если на нем сохраняться, а потом полученную сохраняющую загрузить, то по прошествии секунды проносящийся мимо вас пейзаж остановится ⑫, еще через некоторое время экран начнет медленно тускнеть, после чего вы неожиданно погибнете, издав при этом характерный вопль. Так что лучше уж вам ехать без остановок.

POISONVILLE

С первых же ваших шагов по уровню вам очень часто будут встречаться два имени: Nick Blanco и Louie. Первый из них — законченный злодей, могущественный и силь-

(сидящему на земле пьянице). Остается только правая дверь, т.е. дверь домика ①. Заходите в него, убивайте мужика с шотгансом, берите по необходимости находящееся там добро и затем выходите из этого домика через другую дверь ②.

THE JESUS

Дверь справа ведет в ангар ③, ④. Осторожно! Несмотря на то, что из врагов в ангаре только две собаки и вооруженный пистолетом человек в очках, это довольно опасное место. Причина — чудовищная убойная сила принадлежащего очкарику пистолета, внешне ничем не отличающегося от обычного. Всего лишь несколькими своими выстрелами этот механик-терминатор способен лишить жизни и вас, и обоих ваших друзей! Это одно из очень немногих мест в игре, где более целесообразным оказывается действовать в одиночку.

Отведите ваших друзей в сторонку и зафиксируйте их там. Теперь откройте дверь, зайдите немного внутрь ангаря и произведите несколько пистолетных выстрелов по одной из собак. Собаки бросятся к вам. Пустив навстречу зверям еще две-три пули, быстро улептывайте из ангара и отходите на несколько шагов от его двери, прежде чем прибежит и начнет стрелять механик. По не вполне понятным причинам, дойдя до двери и потоптившись



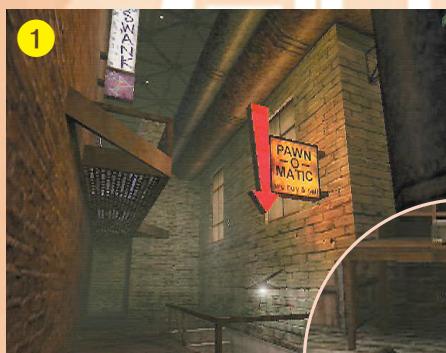
около нее некоторое время, вся троица (человек и два зверя) дружно поворачивает назад, в глубь ангаря, и занимает там исходные позиции. Повторяя описанную процедуру необходимое количество раз, вскоре вы убьете собак. Теперь необходимо убить механика. Через ангар бегите к яме, падайте в нее, после чего поднимайтесь по прикрепленной к стене вертикальной лестнице и, упервшись затылком в висящую над вами машину, выглядывайте в узкую щель между ее днищем и полом. Вскоре прибежит механик. Стреляйте в него сквозь щель ⑤, не беспокоясь ни о чем, кроме того чтобы иногда все же в него попадать: бегающий взад-вперед механик не будет в вас стрелять. Между прочим, в яме есть довольно много здоровья. После того как терминатор, наконец, умрет, нажмите на одной из стен ямы скобу, дождитесь спуска машины и поднимитесь затем вверх по лестнице. Обратите ваше внимание на полки ангара: кроме патронов, на них есть еще и полный комплект брони в плоских деревянных ящиках.

На автомобильной свалке, помимо груд гниющих машин ⑥, вы найдете еще и довольно много злых собак. Убейте их тем же самым способом, что и двух предыдущих. В верхней машине из той стопки, рядом с которой горят шины ⑦, вы найдете аккумулятор. Это все, что вам здесь было нужно. Размораживайте ваших друзей и возвращайтесь с ними на Mean Streets.

MEAN STREETS

Прямо перед домиком вас ожидает куча людей с шотгансами. Мои ребята, оправдав оказанное им высокое доверие, справились с ними на удивление легко и быстро. Искренне надеюсь, дорогой читатель, что и вам в этом плане повезет не меньше. Обследуйте уровень: на нем кое-кто появился. За дверью рядом с проломом в стене есть два человека. Обязательно найдите и убейте их: у каждого из них есть по 50\$!! Да за такие деньги... Тебе





ный враг; со вторым же вам можно и должно иметь дело. Вскоре вы обнаружите, что практически все не враждебно настроенные по отношению к вам крепкие ребята в ближайших окрестностях завербованы Луи. Имея самое искреннее желание работать именно на вас, а не на Луи, они не отваживаются, тем не менее, на самовольный уход, и советуют вам самому побеседовать с их боссом. Последнее осуществимо: Луи ждет не дождется вас в клубе **Swank**.

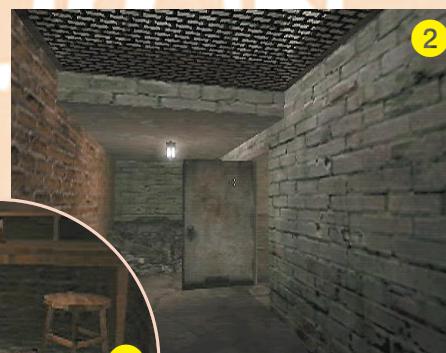
Не ходите в **Pawn-O-Matic**: там, как всегда, нет ничего пугающего. Вы не оскверните себя приобретением нового оружия за презренный металл, вы добудете его в честном бою, как и должно его добывать настоящему воину.

Идите мимо магазина ① прямо в конец уочки и заворачивайте направо. Там есть неприметная дверь ②. Войдите в нее.

За дверью под названием **Maintenance** вы найдете немного здоровья и амуниции. Левая дверь на последнем этаже ведет в кухню и спальню ③. Там также есть немного здоровья (в двух ломающихся ящиках). За дверью **Roof Access** вы опять-таки найдете немного здоровья, немного патронов и самое главное: заколоченное окно. Сломайте доски ④ и вылезайте через него на проходящие под ним трубы ⑤. Идите по ним направо, прыгайте на небольшое возвышение, затем ломайте лежащие там плоские ящики и берите то, что вы там найдете. Теперь вы можете наведаться в клуб.

CLUB SWANK

Не трудитесь: сейчас вы здесь никого не завербуете ⑥. Луи — наверху ⑦. Поговорите с ним (вежливо!) и вернитесь назад.



POISONVILLE

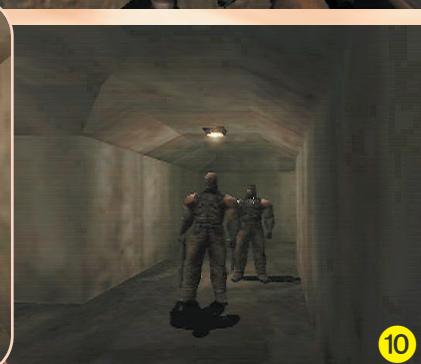
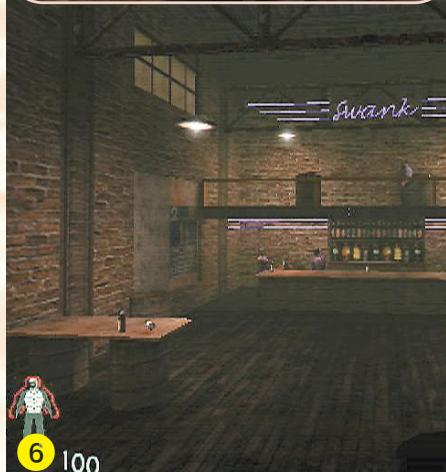
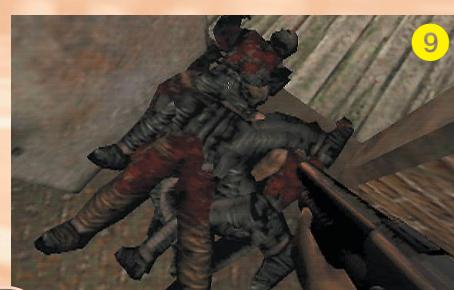
Опять лезьте на те же трубы и идите теперь по ним налево, затем прыгайте с них на толстую трубу, идущую немного ниже и ползите по ней к окну. Запрыгнув в окно, осторожно подкрадитесь вплотную к стоящему к вам спящему мужику. Он выносится одним точным выстрелом из шотгана в упор ⑧. Справа от вас — полки со здоровьем и патронами. Они пригодятся вам уже очень скоро.

Выходите из комнаты через дверь на являющуюся полом второго этажа решетку и осторожно делайте пару шагов по направлению к лестнице. Как только вы заслышиште доносящуюся снизу ненормативную лексику, немедленно бегите назад, за дверь, поворачивайтесь к ней лицом и плотно забивайтесь левым плечом в угол, образованный левым дверным косяком и стеной. Вы достигли своей цели: вас заметили, за вами уже идут, и к встрече визитеров вы вполне готовы. Стойте на месте, вжавшись в угол, и не шевелитесь! Шаги и мат приближаются к двери — и неожиданно вы обнаруживаете себя плотно заклиниенным в углу судорожно пытающейся открыться в вашу сторону дверью. Это победа! Стреляйте в узкую щель едва приоткрытой двери в мелькающие там силуэты противников. Довольно скоро ваши враги за дверью закончатся, что, однако же, не повлечет за собой прекращение дверных конвульсий. Вы плотно заклиниены и не в силах сдвинуться с места. Как быть? Да очень просто: сохранитесь в этом состоянии, а потом загрузите сохранялку! Да-да, именно так: после такой «перезагрузки» вы обнаружите себя свободно стоящим перед закрытой дверью, за которой вас ожидает груда мертвых тел ваших врагов ⑨! Запомните, господа: этот очень эффективный и изящный прием называется «методом самозаклинивания». Открыв

теперь дверь, вы сразу же обнаружите единственный известный мне недостаток этого метода: все лежащее за ней оружие немедленно взорвется. Так что оставьте

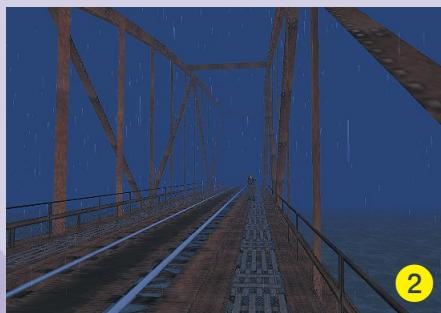
мысль заполучить «методом самозаклинивания» автомат Томпсона: к сожалению, это невозможно. А вот денежки, напротив, остаются на месте в целости и сохранности. Соберите их, спуститесь вниз по вертикальной лестнице и, поинтересовавшись сперва содержимым двух плоских ящиков в углу, быстро выгляните за дверь на улицу, после чего поспешно лезьте по той же самой лестнице обратно, заходите за ту же дверь и забивайтесь в тот же угол. История повторяется: без сомнения, эта дверь станет последней, которую кровожадные уличные злодеи увидят в своей жизни. Отправив извращенным способом в мир иной всled за первой и вторую группу товарищей, не спешите расслабляться: самозаклинивание на этом уровне вам придется применить еще и в третий раз. Угадайте-ка, против кого? Правильно: против тех двух мужиков, что стерегут расположенный в самом начале уровня проход к лифту ⑩, а также и против стоящей неподалеку женщины. Идите туда, стрейльте один раз из пистолета в женщину и быстро бегите ко все той же двери, обагренной кровью бесчисленных умерщвленных с ее помощью вами жертв. Через несколько секунд вся троица будет наверху, и вы, наконец, сможете достойно завершить так славно начатую вами зачистку уровня. Вот теперь действительно все. Собрав у двери последнюю порцию баксов, теперь вы можете спокойно идти к лифту ⑪.

окончание следует...



HIDDEN & DANGEROUS

Платформа: PC
Жанр: тактический симулятор
Издатель: Take 2
Разработчик: Illusion Softworks
Требования к компьютеру:
 Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98
Альтернатива: Rainbow Six,
 Commandos



Б

Дмитрий ЭСТРИН

ыло время, когда мы считали Rainbow Six сложной игрой. Наивные! Если бы нам было известно, какой сюрприз приготовила нам неизвестная в то время компания Illusion Softworks, то... мы бы думали иначе. Вспоминается, на самом деле, не Rainbow Six, а Commandos, в котором существовало достаточно много путей прохождения миссии и вариантов развития событий, но изящными и простыми могли считаться лишь несколько. В Hidden&Dangerous то же самое. В настоящем прохождении (точнее, первой части прохождения), вам предлагаются наиболее грамотные на наш взгляд решения некоторых не самых простых проблем в прохождении первых миссий.

МИССИЯ ПЕРВАЯ

Задание:

Вам нужно перебраться на другой берег по железнодорожному мосту и встретиться с итальянскими партизанами. Мост хорошо охраняется патрулями.

Прохождение:

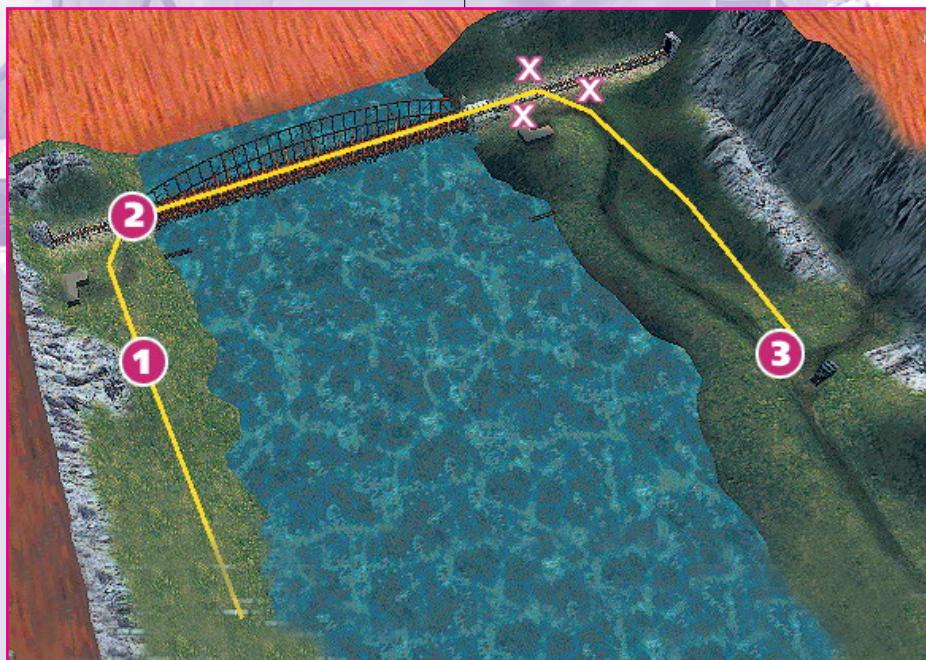
Миссия все же достаточно простая, но нужно учитывать отвратительную видимость и все неожиданности в связи

с ней возникающие. Прежде всего, переключитесь на снайпера и прикажите отряду двигаться за вами (клавиша <HOME>). Вы можете спокойно бежать по берегу вдоль реки, не опасаясь никаких неприятностей до большого валуна ①. Там остановитесь, переключитесь на вид от первого лица и присядьте. За отряд, следующий за вами, можно не опасаться, бойцы остановятся там же, где остановились вы. Теперь через прицел снайперской винтовки внимательно осмотрите окрестности. Вы увидите небольшой, сравнительно безобидный домик и же-

КАК ВЫБРАТЬ ОРУЖИЕ?

На самом деле лучше всего доверить выбор компьютеру, а потом добавить боеприпасов по желанию. Компьютер же, в принципе, все делает очень правильно. Два бойца ведут активный бой на ближней дистанции, вооружены соответственно автоматами, гранатами, в миссиях, где надо что-нибудь взорвать, у одного из них есть также динамит. Другие два — специалисты по дальнему бою — вооружены снайперской винтовкой и пулеметом. Разумеется, говорить о каком-то резком ограничении обязанностей, как в том же Commandos, не имеет смысла, все бойцы взаимозаменяются, но некое организующее начало в игре присутствует. В конце концов, какой толк в игре может быть от четырех снайперов? Базука и фауст-патрон — вещи достаточно полезные, но, во-первых, очень тяжелые, а, во-вторых, их можно заменить обычными гранатами. По крайней мере, на первых миссиях они будут только мешать. Мины — есть всего несколько миссий, в которых без противотанковых и противопехотных мин не обойтись, но их использование всегда оговаривается в брифинге, так что особенно перенапрягаться с ними не стоит. Ну, а нож — штука окончательно полезная, это вы поймете после первых же минут игры в Hidden&Dangerous.

лезнодорожный мост впереди. Воспользуйтесь увеличением (надо нажать на правую кнопку мыши и, не отпуская ее, передвинуть мышь). На мосту вы увидите одного из патрульных, уныло мокнувшего под дождем. Попытайтесь попасть точно в голову. Будьте очень внимательны: после выстрела из дома выбегут фрицы и начнут палить в вашу сторону. Ваши соратники должны с ними справиться, но вам не мешало бы им помочь. Теперь прикажите бойцам оставаться на месте (клавиша <END>), а сами очень осторожно, не разгибая спины бегите к железной дороге. Не забудьте собрать немецкое оружие. Не забегая на мост и не наступая на рельсы (паровоз может раздавить), воспользуйтесь оптическим прицелом и посмотрите на мост ②. Там вы увидите еще одного патрульного. Прикончив его выстрелом в голову, начинайте медленно продвигаться по мосту. Покаще останавливайтесь и смотрите через оптический прицел — впереди должен ходить еще один патрульный. По идеи увидеть его вы должны, не дойдя до середины моста. Пристрелите его и теперь бегите по мосту до тех пор, пока не увидите берег. На берегу вас ожидают три часовых: один — слева, другой — прямо впереди, третий — справа. Первым вы увидите того, который справа. Он должен прятаться за укрытиями на холме рядом с домиком, точной копией того, что был на том берегу. Убейте его, пробегите по мосту чуть-чуть вперед и посмотрите направо. Там должен скучать еще один фриц. Пристрелите и бегите вперед. Оказавшись на берегу, в очередной раз воспользуйтесь оптическим прицелом и убейте очередного гада, подло дожидающегося вас за безопасным укрытием прямо впереди. На всякий случай осмотритесь и начинайте собирать трофеиное оружие. Теперь переключаемся на командира, который должен сидеть у валуна, приказываем отряду двигаться за нами и... ждем





пока пройдет поезд. На всякий случай. Конечно, если вы будете идти по краю железной дороги, не заходя на рельсы, поезд с вами ничего не сделает, но кто сможет поручиться за двух охламонов, бегущих за вами следом? Когда паровоз пройдет, бегите вслед за ним. На том берегу захватите с собой снайпера и бегите вдоль берега вперед. В скором времени вы увидите грузовик 3, остановитесь и подождите, пока добегут ваши соратники. После этого миссия будет считаться выполненной.

МИССИЯ ВТОРАЯ

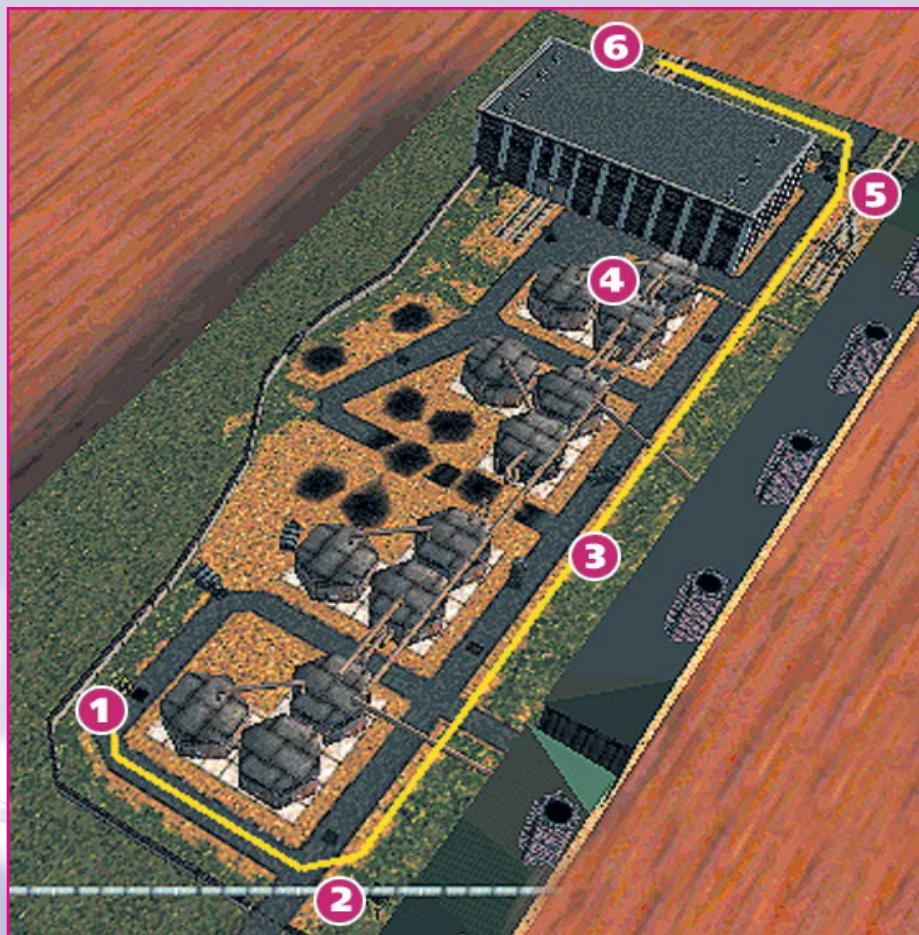
Цель:

Вам нужно освободить пленников и взорвать уцелевшие цистерны с горючим. Пленники предположительно находятся на складе. Территория хорошо охраняется тремя сторожевыми вышками и множеством патрульных.



Прохождение:

Миссия начинается в канализационном тоннеле, что само по себе неприятно. Начнем с того, что переключимся на снайпера и побежим вперед по тоннелю, пока не увидим лестницу. В принципе, можно бежать и дальше, но ничего интересного в канализационной сети, кроме мрачных типов с автоматами, мы не найдем. Итак, поднимаемся на поверхность. Прямо перед нами должна быть стена. Перевернитесь на 180 градусов и тогда вы увидите цистерну 1. Теперь переключитесь на вид от первого лица и медленно передвигайтесь вправо strafe'ом. Как только увидите патрульного, воспользуйтесь оптическим прицелом и стреляйте в голову. Сделайте еще два шага вправо и тогда вы увидите часового на сторожевой вышке. Пулемет в вашу сторону он развернуть не сможет, но будет иступленно стрелять из пистолета. Пистолет не так страшен, как пулемет, но лучше не медлить — стреляйте в голову! Теперь самое время вводить в бой свежие силы. Переключитесь на командира и выводите его на поверхность. Бегите вперед к вышке с расстрелянным часовым, но не добегая до нее, остановитесь, так, чтобы вас не было видно из-за цистерны. Слева за цистерной гуляют несколько человек, они сравнительно далеко от вас, но стреляют довольно таки метко 2. Поэтому только показавшись из-за цистерны и убедившись в том, что вас заметили, бегите назад. Тогда



перь вам осталось только дождаться фрицев и перестрелять их как кроликов. Соберите оружие и залезайте на вышку. На вышке кроме трупа вы увидите замечательный пулемет. Воспользуйтесь им и стреляйте... вперед. То есть, в самом прямом смысле — вперед. Дело в том, что в противоположном углу находится точно такая же сторожевая вышка и там стоит точно такой же часовой. Просто их не видно. Если вам повезет, вы его снимите, ну, а если нет, то... Слезайт с вышки и очень аккуратно продвигайтесь по направлению к очередной сторожевой башне. Как только послышатся выстрелы, не стоит бешено

вращать головой в попытках увидеть, какой же это гад так подло палил из пулемета, а просто быстрее сматывайтесь назад. Будьте очень аккуратно, если пулеметные очереди заденут близстоящие грузовики, последние могут взорваться 3. Поэтому было бы очень хорошо, если бы вы их сами предварительно взорвали. Тогда мины замедленного действия превратились бы в замечательное укрытие. Как уничтожать часового на сторожевой вышке, если ему удалось выжить? Забудьте о снайперской винтовке, пока вы будете прицеливаться, спецназовца успеют замочить. Воспользуйтесь коман-

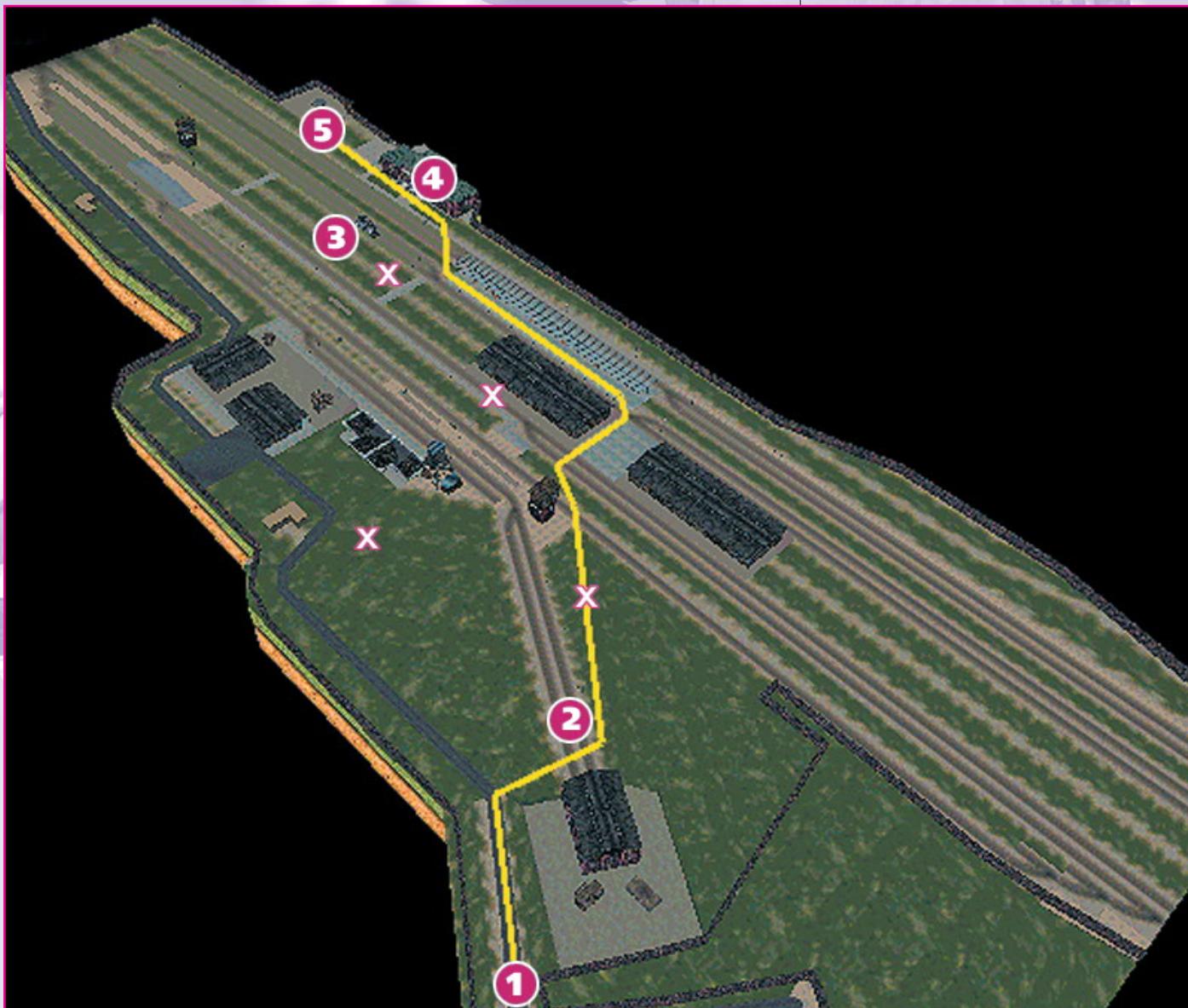




дирским автоматом — все очень просто, надо всего-навсего стрелять «в сторону врага». Результат, как правило, превосходит ожидания. Итак, часовой мертв, продолжаем продвижение вперед. Добравшись до последней цистерны, остановитесь. Есть два варианта развития событий. Первый — быстрым strafe'ом выскочить из-за цистерны и прикончить сначала патрульного, а потом часового на вышке **4**. Второй — добраться до стены склада и спрятаться за неё. Есть шансы, что патрульный вас заметит и кинется следом. Как стрелять из-за угла, думаю, вы знаете. Если не выскочит, стандартный strafe



и не менее стандартная очередь. Потом займитесь часовым на вышке. Итак, полпути пройдено, осталось всего ничего. Бегите вперед вдоль стены склада. Угла остановитесь. Слева за стеной на некотором расстоянии вас будет ждать еще один фриц **5**. Скорее всего, он будет стоять спиной к вам, хотя это еще не факт. Короче, забейте чувака и осторожненько бегите ко входу на склад. Близко к нему лучше не подходите, а подползать. На втором внутреннем этаже склада будет сидеть один особо противный ган и думать, что его там никто не видит **7**. Но, поскольку вы теперь в курсе дела, особых проблем с ним у вас не возникнет. Не вздумайте заползать в здание! Справа стоят два немца с чересчур обостренной реакцией. Рядом с этими шизофрениками стоит грузовик **6**. Намек ясен? В общем, швырайте гранату, не заходя в здание и постарайтесь, чтобы она все же оказалась не особенно далеко от грузовика. После того, как на складе все очень мило взорвется, забегайте туда и мчитесь направо. Поднимайтесь по лестнице до конца. На последнем этаже вы обнаружите открытую дверь и мужика в кепке. Кепку не трогайте, а вот на немецкого солдата рядом с ней стоит обратить повышенное внимание **8**. Теперь подойдите к мужику и спросите его, хочет ли он жить. Он вам ответит в том смысле, что да, очень, а заодно расскажет, что пленников тут нет, их давно отвезли на железнодорожную станцию. Такой вот обломчик. В любом случае первая часть миссии выполнена. Что делать дальше? Если вы любите каждое дело доводить до конца, поднимайтесь на крышу и пришайте очередного кретина с пулеметом. Теперь переключайтесь на бойца с динамитом. Пусть он заложит взрывчатку рядом с двумя цистернами и отойдет на всякий случай подальше. После того, как все это дело радостно ухнет, собирайте своих бойцов в назначенней точке. То бишь в канализации. Миссия пройдена.

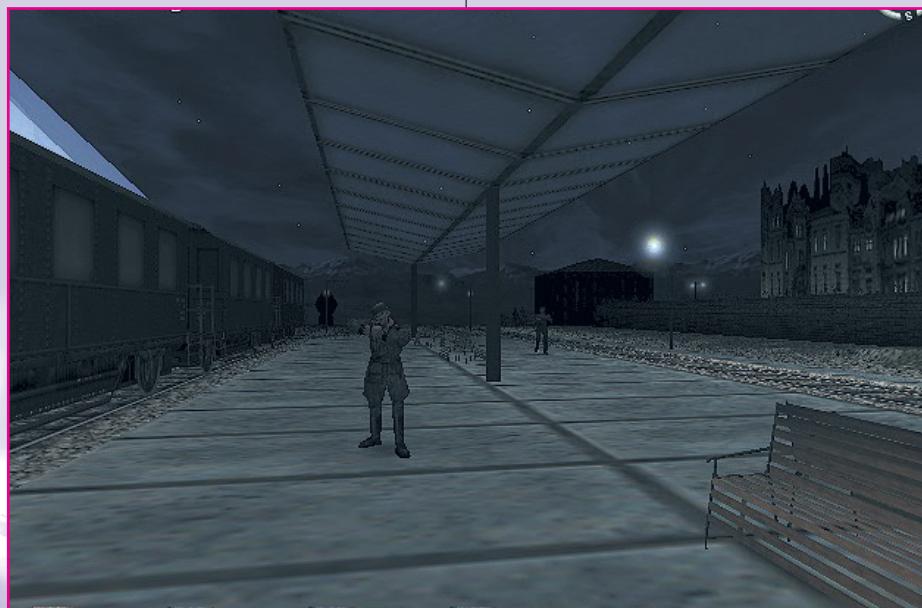


**МИССИЯ ТРЕТЬЯ****Цель:**

Освободить пилотов, взорвать вагон **3**, дабы обозначить цель бомбардировщикам, и обесточить прожектора, уничтожив трансформатор. Несчастного пленника хранят на железнодорожной станции.

Прохождение:

Неужели эта миссия всего-навсего третья? Между тем, она одна из самых сложных во всей игре. Итак, глубокая ночь, ничего не видно, между тем, на рассвет особенно полагаться не стоит, он все равно не наступит **1**. Поэтому командир приказывает отряду двигаться за ним и бежит вдоль проволочной сетки. Метров через тридцать сетка повернет направо. Вам также следует повернуть направо. Очень осторожно выходите из-за вагона — там тусовка **2**. Можно даже не особенно рисковать своей жизнью и послать на верную гибель своих соратников. Чтобы указать, куда им нужно идти, надо просто смотреть в ту сторону. Ну и нажать клавишу <PAGE UP>. Девять шансов против одного, что ваша команда спасется с противником без потерь. Теперь самое время переключаться на снайпера. Прицел винтовки сейчас не поможет, он поможет позже. Самая главная проблема в этой миссии заключается в том, что враги появляются неизвестно откуда. Зная хотя бы ориентировочно, где они находятся, задание можно было бы выполнить без особых проблем. Но здесь есть хитрость. Вы, наверное, обратили внимание на прожектора, освещющие ночное небо. В непосредственной близости от каждого прожектора располагается система ПВО и, соответственно, немецкие солдаты. Их может быть от двух до пяти. Поэтому, как только замечаете очередной прожектор, внимательно осматривайте территорию рядом с ним через прицел снайперской винтовки. Так прочешите всю территорию и бегите на платформу станции. Там шляются несколько человек, существование которых можно легко положить конец, если воспользоваться всякой же снайперской винтовкой. Теперь бегите к станции. Первым вы увидите пленника, но не торопитесь спасать его.



Воспользуйтесь подобранным немецким автоматом, аккуратным *straf* им передвиньте ся влево и пустьте очередь по немецкому офицеру, который вас давно ждет. Затем подойдите к пленнику, после чего он будет считаться освобожденным **4**. Теперь выйдите из станции и осторожно идите налево. За стеной вы должны обнаружить пулеметную вышку и двух солдат. Сначала зайдитесь вышкой (есть шансы, что на вас не обратят внимания), а потом швырните гранату часовым. Вполне возможно, что взрыв уничтожит не только их, но и трансформатор **5**. Если — нет, то взорвите его динамитом. После этого взрывайте вагон и осторожно возвращайтесь назад — британские бомбардировщики собираются нанести авиаудар по железнодорожной станции. Если вы не будете особенно близко подходить к вагонам, которые являются основной целью самолетов, то все должно закончиться вполне удачно. Недалеко от того места, где вы должны закончить миссию, вас будут ждать несколько немецких солдат. Откуда они взялись непонятно, но если быть готовым к их неожиданному появлению, особенных проблем они не составят. Миссия будет считаться пройденной после того, как вы дойдете до точки X.



СИ TACTIX

Коды PC PS

Коды PC

Hidden&Dangerous

Чтобы активизировать режим кодов, введите IAMCHEATER. Если вы все сделали правильно, то услышите щелчок. После этого непосредственно в игровом процессе вводите:

Allitems — полный набор item'ов.
Resurrect — оживляет убитых бойцов.
Goodhealth — восстанавливает здоровье.
Nohits — враги ничего не смогут с вами сделать.
Killthemall — уничтожить всех врагов на уровне.
Funnyhead — огромные головы.
Gamedone — успешно завершает миссию.
Gamefail — миссия считается проигранной.
Openalldoor — открываются все двери.
Showtheend — финальный мультик.
Laracroft — вместо головы появляется...
Сами увидите.
Enemyf — враг появляется перед вами.
Enemyb — враг появляется позади вас.
Playercoords — координаты игрока на уровне.
Debugdrawvolumes — действие этого кода осталось невыясненным.
Debugdrawwire — отладочный режим игры.
Quickload — загрузка случайной миссии.

Descent 3

IveGotIt — много оружия, энергии, полностью восстанавливаются защитные пояса.
BurgerGod — режим бога.
TreeSquid — полная карта.
MoreClang — перейти на следующий уровень.
DeadOfNight — уничтожить всех своих врагов.
Testicus — невидимость.
FrameLength — fps отображаются на экране.
ByeByeMonkey — вид от третьего лица.
Shananigans — странные текстуры.
TubeRacer — 250 повреждения.
Teletubbies — действие этого кода неизвестно.

Kingpin: Life of Crime

При загрузке игры добавьте в командную строку «+developer 1». В самой игре вызовите консоль клавишей <~>. После введите:

IMMORTAL — режим бога.
NOCLIP — возможность ходить сквозь стены.
EXTRACRISP — враги чаще попадают под огонь.
CL_REARVIEWMIRROR 1 — зеркало заднего вида.
NOTARGET — враги не видят вас.
Следующие команды используйте со словом GIVE (например, GIVE ALL, GIVE CASH

и т.д.):

ALL — появляются все item'ы за исключением денег.
CASH ### — появляется ### денег.
COIL — появляется катушка.
WATCH — появляются часы.
BATTERY — появляются батареи.
WHISKEY — появляется виски.
CHEM_PLANT_KEY — появляется ключ от химического завода.
FUSE — появляется предохранитель.
SHOP_KEY — появляется ключ от магазина.
WAREHOUSE_KEY — появляется ключ от склада.
LIZZY HEAD — появляется голова Лиззи.
SHIPYARD_KEY — появляется ключ от верфи.
OFFICE_KEY — появляется ключ от офиса.
VALVE — появляется ручка рычага.
TICKET — появляется билет.
FLASHLIGHT — появляется фонарик.
WEAPONS — появляется все оружие.
AMMO — появляется максимум боеприпасов.

Need for Speed: Road Challenge

Введите эти коды в главном меню:

Аркадный режим:

TR 00-15 — ездить на стандартных машинках.
GOFAST — модернизация двигателя.
MONKEY — модернизация автоматической трансмиссии.
MOON — низкая гравитация.
MADLAND — супер-оппоненты.
Режим Road Challenge:
BUY — свободное приобретение.
UPO — никаких модернизаций.
UP1 — модернизация первого уровня.
UP2 — модернизация второго уровня.
UP3 — модернизация третьего уровня.
GATES — появляется больше денег.

Режим преследования:

DCOP — новая полицейская машина.
ECOP — новая полицейская машина.
FCOP — новая полицейская машина.

Остальные:

ACAR — дополнительная машина.
BCAR — дополнительная машина.
CCAR — дополнительная машина.
CARS — появляются все машины.
TRACKS — открываются все трассы.
ALLTIERS — становятся доступны все уровни.
OUTMYWAY — гудок заставляет других игроков устраивать аварии.
RESETYA — гудок заставляет других игроков начинать гонку сначала.

Коды PS

Rally Cross 2

Введите в качестве вашего имени перед гонкой, чтобы активировать следующее:

SISAO — трасса Oasis из Rally Cross 1.
ELGNU — трасса Jungle из Rally Cross 1.
FOSTER — трасса Little Woods (лес в обещем-то).
NIVEK — трасса Frozen Trail (Альпы).
MIT — трасса Dusty Road (пустыня).
KCIN — трасса Rock Creek (снова Альпы).
CIRE — трасса Dry Humps (снова пустыня).
BSIRHC — трасса Hillside, (просто горы).

AIRILLED — машинки летают, как при коде FEATHER в Rally Cross 1.

INCORPOREAL — Проходить сквозь проивников.
PREVET — открыть машины/трассы, как если бы пройти сезон гонки.

PREPRO — открыть машины/трассы, как если бы пройти сезон veteran.
PREALL — открыть все трассы и машины за исключением последних двух.

Дает также много очков, чтобы выиграть Pro Season и открыть доступ к последней трассе.
LEADSHOT — изменяет физику машин (очень похоже на код STONE из Rally Cross 1).

MOONEY — возврат к оригинальной физике Rally Cross 2.

3Xtreme

Победите во всех трех сезонах на сложности, amateur, pro-am и pro, чтобы открыть все секретные трассы и гонщиков.

Введите TR на экране ввода кодов, чтобы получить мумию-байкера с 95% всего.

Введите GRINDS на экране ввода кодов, чтобы получить всех гонщиков.

Введите lugnut на экране ввода кодов, чтобы получить Франкенштейна-скейтбордиста с 95% всего.

Введите dominique на экране ввода кодов, чтобы получить скейтера с 95% всего.

Введите deer на экране ввода кодов, чтобы получить байкера с 97% всего.

Введите puuub на экране ввода кодов, чтобы получить скейтера с 97% всего.

Введите blink на экране ввода кодов, чтобы получить скейтбордиста с 97% всего.

Введите redline на экране ввода кодов, чтобы получить красную машину с 99% всего.

Введите blueline на экране ввода кодов, чтобы получить синюю машину с 99% всего.

Введите whiteline на экране ввода кодов, чтобы получить белую машину с 99% всего. (Попробуйте все другие цвета, которые знаете, вдруг получите машину цвета берлинской лазури.)

Big Air

Доступ ко всем странам.

На экране главного меню быстро наберите:

►, ▲, ►, ▲, ○, □, ○, □.

И в режиме Freeride будет открыт доступ ко всему.

Все секретные доски.

Введите (быстро) один/все из представленных кодов на экране главного меню, теперь перейдите к экрану выбора досок и выберите Pitbull (кнопка Вправо), чтобы найти дополнительные доски.

1) Big Air: ►, ▲, ►, ▲, ○, □, ○, ○.

2) TD5: ►, ▲, ►, ▲, ○, □, ○, □.

3) Steve: ►, ▲, ►, ▲, ○, □, ○, ○.

4) Fire: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

5) Angel: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

6) Accolade: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

7) Jimmy: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

8) John: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

9) Daniel: ►, ▲, ►, ▲, ○, ○, ○, ○.

Знаменитые сноубордисты.

Этот код позволит вам соревноваться со знаменитыми сноубордистами. Для этого быстро введите на экране главного меню один из кодов, затем одержите победу в первой гонке World Tour. Следующая гонка будет против знаменитого сноубордиста.

Shawn Palmer: ○ x8 (восемь раз).

Mike Beallo: ○ x6, ○ x2.

Nicola Thost: ○ x7, ○.

Ian Spiro: ○ x6, ○, ○.

Ross Powers: ○ x5, ○, ○ x2.

Fabien Rohrer: ○ x5, ○, ○, ○.

Driver

Cheat mode.

Введите один из следующих кодов на экране главного меню. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь соответствующий код доступен в кодовом меню.

Неуязвимость.

Быстро нажмите: L1, L2, R2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Без полиции (полиция просто не видит вас).

Быстро нажмите: L1, L2, R2, R1, R1, L1, L2, L1.

Поворачивающиеся задние колеса.

Быстро нажмите: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, R1, R1, L2, L1.

Долгое зависание.

Быстро нажмите: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L1, R2, R1.

Минимашини.

Быстро нажмите: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2.

Примечание: Изменится лишь видимый размер, реально же машины останутся прежними, то есть при столкновении с предметами будет учитываться нормальные габариты автомобиля.

Все к верху дном.

Быстро нажмите: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R1, R2, L2, R2, L2, R1.

Просмотр титров.

Быстро нажмите: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, R1, L2, R1.

CODES

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

М

Дмитрий Эстрин

Итак, вы держите в руках «Страну Игр». Новую «Страну Игр». Как видите, мы сдержали все свои обещания и учли все ваши пожелания. Что ж, теперь нам осталось дождаться ваших отзывов и справедливой критики, с которой мы сможем сделать журнал еще лучше!

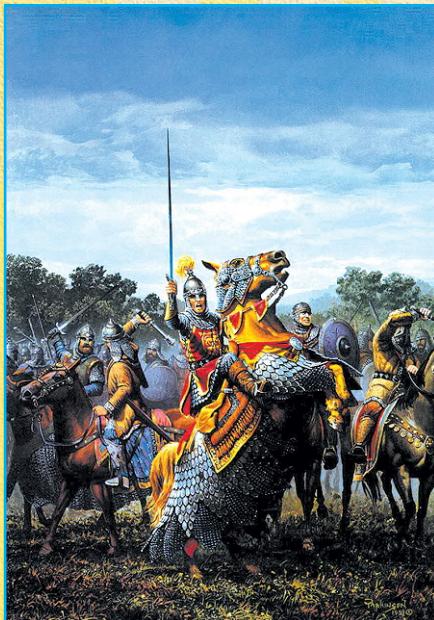
НАЧНЕМ, ПОЖАЛУЙ, СВАШИХ РАЗМЫШЛЕНИЙ:

Здравствуй, горячо (ай-)) любимая СИ. Вот я наконец-то (год собирался) решил накалякать письмо. Посвящено оно, гм, как бы всему по-немножку. Но в основном — российским играм.

Но сначала небольшие пожелания и замечания любимому журналу. Во-первых, сакс, почему у вас такая бумага? Ну, кризис, я понимаю. А ведь другие игровые издания не перестали печататься в полиграфии, и ничего, свою аудиторию они не потеряли. Я, например, буду наскребать хоть в три раза больше, а СИ покупать буду регулярно. Ведь можно выпустить пробный номер (к примеру, новогодний) образца номеров Июня-Августа 1998 года. Эти три номера я считаю настоящими шедеврами. И посмотреть, как он будет раскупаться. Во-вторых, уделяйте пожалуйста Dolser'у побольше места (листа 3 хотя бы), т.к. его рубрика «Он-Лайн» лучшая рубрика журнала. Договоримся сразу — фаны не гневайтесь, ведь на жанр и разработчика товарищей нет:) Все нижеписанное было нашарябано на волне восхищения Россией и ее компилями. Т.е. все это — чистое ИМХО!!!!

Я живу в Украине, и мне очень жаль, что у нас нет таких команд как Бука, 1С, K-D Lab, Никита, SnowBall, Акелла. Ведь без преувеличения можно сказать: Росигры — лучшие в мире. Отличительной чертой игр российских разработчиков является привнесение в игру [жанр] чего-то кардинально нового. Вангеры — лучшая игра всех времен и народов, ярчайший тому пример. Разберем все по-порою:

3D-Action. Именно то, где подбираешь шотган и отправляешь монстра-негодяя к праотцам. Ну, что я могу сказать? Сложно придумать что-то новое в жанре, где хозяинчиают Half-Life, Unreal, Q2 и Thief. Но мне кажется, что российские разработчики когда-нибудь выдадут что-нибудь такое офигенно-революционное, что можно будет использовать диски выше-названных игр в качестве формочки для печения.



Я специально учил русский, чтобы поиграт в Аллоды в оригинал:-)

Ярослав M. aka ShipRez [TOS]
yar112@mail.ru

Не скрою, читать это приятно. Не секрет, что авторы нашего журнала относятся к российским играм настороженно, но этому есть объяснение. И не одно. Примером может послужить письмо, которые вы только что прочитали. Могу добавить, что таких писем (только с прямо противоположным содержанием) тоже приходит достаточно. Где истина? Посредине.

Платформенные споры тем временем выходят на новый виток. Вообще похоже, что все начинается сначала:

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!

Начну я с того, что читаю ваш журнал редко, так как живу в Риге. Персональный компьютер у меня появился 1,5 года назад. И как у всех геймеров имею Pentium 166 MMX и Voodoo 1, поэтому не могу по настоящему насладится игрой.

Так вот, письмо я решил написать, потому что меня очень возмутило критика Jurassic'a (парка) в 12 номере этого года. Поэтому я хочу высказать свое мнение, краткое и понятное (и не собираюсь строчить до потери пульса, как это сделал Jurassic).

По-моему мнению, журнал «СИ» действительно должен поменяться в лучшую сторону для геймеров, то есть игры, которые выходят на таких платформах, как Dreamcast, Nintendo64, Sony PlayStation и в будущем SPS2, а так же Project Dolphin не должны печататься. Sony PlayStation — отсталая приставка с КВАДРАТНОЙ графикой, на Nintendo64 слишком яркая и однобразная графика, а другие консоли вообще не появились на европейском рынке.

Я не знаю игру Bandicoot, но уже по названию вижу, что это игра детская и отсталая. Сколько должно быть лет жене Jurassic'a, чтобы играть в такие игры, а о соседей я вообще не говорю, может быть у него дом игроманов, где живут только заядлые игроки, которые играют в игры пятилетней давности. И вообще пишет в хорошем игровом журнали про Ди-джея своего друга и начинает рассуждать, философ И что нам до того, что он прошёл Virtua Fighter, в общем можно подозревать, что он работает журналистом в другом журнале, раз все его знакомые играют.

Ну в общем, к вашему журналу претензий нет кроме платформ. Издавайте журналы медленно, но хорошо, т.к. в вашей информации тоже есть баги, допус-

ИГРОВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"



QUAKE III QUAKE II QUAKE I

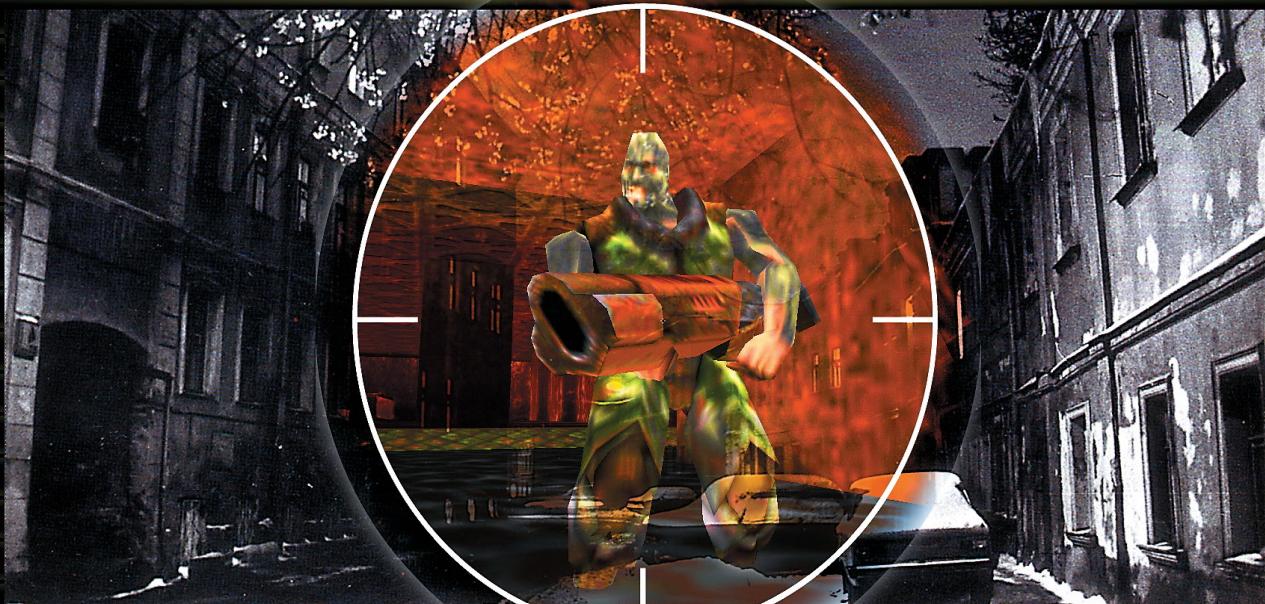
ALLODS I ALLODS II ALLODS III

STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ.Роцдельская

ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №1

ТЛФ: 205-0468 205-0796

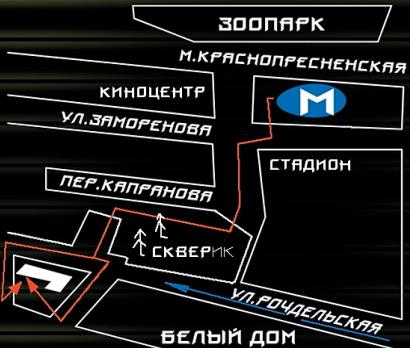


СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300-450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD 10 ШТУК RIVA TNT 2
20 ШТУК VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

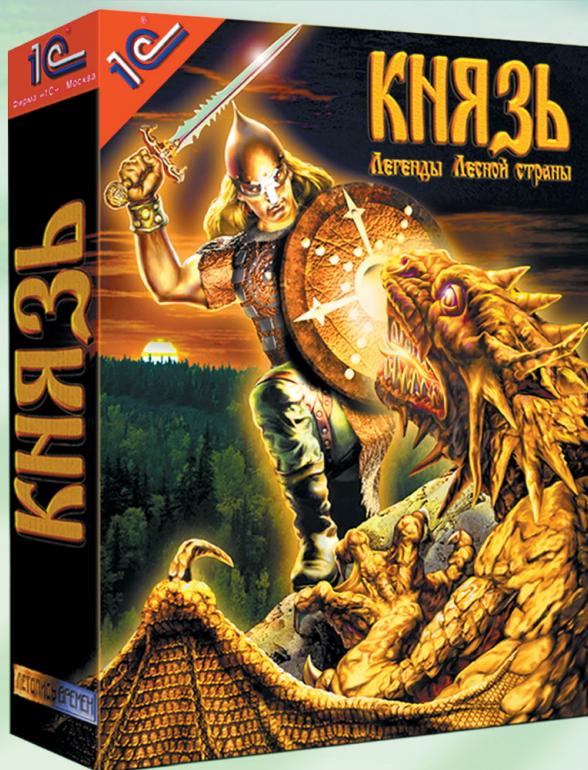
Внимание! Инструкция:

- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Заштитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Роцдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды
если не отвлекаться на девчонок в сквере !



ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР



«Князь: Легенды Лесной страны» — ролевая игра в глубоком и интерактивном мире, сочетающем мистическое очарование событий Летописи Времен с атмосферой древних славянских легенд.

«Князь» следует лучшим традициям классических РПГ, главные из которых — полная свобода действий героя и интерактивность игрового мира.

- ❖ Развитие параметров и навыков героя в зависимости от выбранного класса.
 - ❖ Точный детальный математический расчет поединков, основанный на большом количестве параметров, например, текущее состояние здоровья персонажа и даже сторону, с которой наносится удар.
 - ❖ Обилие древних магических артефактов, сила действия которых зависит от уровня Вашего героя.
 - ❖ Многообразие зелий и знахарских смесей, которые может приготовить сам герой, экспериментируя с различными компонентами.
 - ❖ Возможность управлять поселениями и судьбами их жителей, строить и разрушать деревни, назначать и увольнять ключевых фигур, воспитывать и тренировать воинов дружины.
 - ❖ Нелинейность прохождения, множество квестов и заданий, которые можно выполнять или игнорировать.

ЖДИТЕ ВЫХОДА ИГРЫ В КОНЦЕ АВГУСТА!



"Князь: Легенды Лесной страны" © 1997-1999 АОЗТ "1С"
"Летопись Времен" и основные персонажи © 1997-1999 АОЗТ "1С" и Snowball Avalanche LLC ("Snowball Interactive").

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»>
ул. Смоленская, 24А, маг. «АО+»
(м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV),
«Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
Линия, 1 этаж, «Школа ХХI века»
(м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
firmы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Язвецкая, 19,
маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А,
маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альптар» (м. «Авиамоторная»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академники»
(м. «Академическая»)
ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушек»
(м. «Октябрьская»)
Ленинский пр-т, 62/1,
«Кинолюбитель», (м. «Университет»)

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Котяко, 264

Архангельск
ул. Тимиряев, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
ул. Ленина, 106, оф. 323

Березники
прт. Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхэйма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 55

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский прт., 140, «Академия»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Иваново
ул. Красной Армии, 54
маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Красноармейская, 24

Иркутск
ул. Урицкого, 4,
маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61,
«Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтекамск
ул. мкр. 2, д. 23

Невинномысск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Марата, 10

Новгород
Григорьевское шоссе, 14А,
маг. «НПС»

Новоо́мск
Красный прт., 157/1

Норильск
прт. Ленина, 22

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Петропа́вловск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзэрбенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндалфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б,
маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Пе́тербург
Невский прт., 131,

Лиговский пр-т, 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет
«АСКОП»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Кузнецковская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «МагiСот»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
пр. Большевиков, 3
Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет
«ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пуанне, 16,
тел. 7-10-10, факс 7-10-10-1000, ЕРКС

Тольятти
ул. Ленинградская, 53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, 2 подъезд

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Чувашия, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12

Свердловский прт., 31
компьютерный салон «BEST»

Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

Якутск
ул. Амосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

в трудах в формальных математиках. Массимо

а также в **фирменных магазинах Москвы**:
«Гардии»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машине Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»)
М.видео ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); Никольская, 8/1 (м. «Площадь Революции»); Чонгарская, 6, 3, корп.2, 1 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Технопарк» ул. Рязанская, 7/1 (м. «Китай-город»); ул. Малоземельная 1/м («Юваровская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).

«Технократ», 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Руслановская, 16 (м. «Новогиреево»); ул. Молодежная, 10^м (м. «Динамо»).
Электрический мир ул. Новосокольническая, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жуле-Бенжамин б-р, 10 (м. «Выхино»); ул. Либлинская, 157 (м. «Марьина роща»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»).
Дениз ул. Красная пресня, 34 (м. «Лицей 1905 года»); Центральный пр-т, 99 (м. «Огю-Западная»); Цеппеликово ш., 8 (м. «Целковская»).
Белый Ветер ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

«Омега Компьютер», пр-т Вернадского, 101-1; тел. 285-11-81; факс 285-11-82; электронная почта: omega@omega.ru; сайт: www.omega.ru

«Концерн Компьютер»: пр-т Вернадского, 101-1; ВЦБ, пав. «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 2 эт., отл. «Программное обеспечение»;

УДАЛЬЦОВА, Екатерина Георгиевна, 1951 (м. «Куликовская»), новая площадь, 10 (м. «Луизинская»), ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»), ул. Новый Арбат, 8, дом КНИИ, т. 91 (м. «Арбатская»), Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»), ул. Удальцова 85, к.2 (г. «Пролеткин», Верхнеднепровский).